

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE FILOLOGÍA



TESIS DOCTORAL

**Los géneros antirrealistas en la narrativa angloamericana: el lenguaje
imaginario y la creación de los mundos posibles**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Concepción Gutiérrez Blesa

Director

Dámaso López García

Madrid, 2017



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

LOS GÉNEROS ANTIRREALISTAS

EN LA NARRATIVA ANGLOAMERICANA:

***EL LENGUAJE IMAGINARIO Y LA CREACIÓN DE LOS
MUNDOS POSIBLES***

CONCEPCIÓN GUTIÉRREZ Blesa

TESIS DOCTORAL EUROPEA DIRIGIDA POR EL

DR. DÁMASO LÓPEZ GARCÍA

FACULTAD DE FILOLOGÍA. UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE
MADRID

AGRADECIMIENTOS

Primeramente quisiera agradecer toda su dedicación a mi director el doctor Dámaso López, por todo su tiempo y su profunda dedicación. Sus consejos en las distintas tutorías y su seguimiento han sido una guía no solo en mi formación académica, sino que han sabido esclarecer mis dudas y animarme ante mis limitaciones. He logrado solventar la dificultad a la hora de iniciar y continuar este estudio de investigación gracias a su experiencia que me ha permitido superar el reto de dudas que se me ha presentado durante el proceso de la elaboración de esta tesis. Seguidamente agradecer al doctor Daniel Ferreras de West Virginia University ser la primera persona que me impulsara a iniciarme en los estudios del antirrealismo. Sin sus conocimientos y las conversaciones enfocadas al ámbito de lo fantástico para poder profundizar en mis ideas, en el planteamiento de hipótesis y en el análisis de los textos este estudio no tendría el mismo valor que representa. A los doctores Luis Martínez-Falero, Fernando Ángel Moreno, Ángel García Galiano y Eduardo Valls de la Universidad Complutense de Madrid pues siempre que he necesitado consultar bibliografía o tratar algún concepto complejo en la elaboración de este trabajo siempre han dedicado su tiempo y nunca han dejado de potenciar mi aspiración y mis deseos de formarme como investigadora. Así como muchos otros profesores de mi facultad que, aunque su tema de especialización no estuviera relacionado con mi tema de tesis, en nuestras charlas y apoyo me han inspirado e incluso han hecho que me planteara nuevas hipótesis. Profesores como Marcos Roca, María Auxiliadora Barrios, Esther Borrego, Álvaro Arroyo, Álvaro Bustos, Eugenio Bustos, Félix Martín, Isabel Durán, Carmen Méndez, Juan González, Asunción López-Varela, María Dolores Castro y Fernando Lázaro. Durante mi estancia en Glasgow fue muy importante la dedicación de mi tutor Robert Maslen de Glasgow University. A Ana María Castro por su ayuda en la redacción en lengua inglesa del capítulo cinco de esta tesis y a Catriona Reoch por su revisión y profundo interés en la temática de mi tesis. El apoyo significativo de compañeros del mundo de la filología como los doctores Guillermo Gómez y Alfonso Lombana, así como de Beatriz Muruzábal, Clara Molina, Jorge Vázquez, Jülia Oeri, Elsa del Campo, Nerea Aguilera y Rebeca Cordero y el ánimo y conversación este último año a las doctoras María Colom, Blanca Puchol y Ana González. Por último quisiera destacar a aquellos amigos que fuera del ámbito filológico han mostrado interés en el desarrollo de mi tesis, por apoyar mi pasión literaria e investigadora. Pero sobre todo el apoyo incondicional de mi familia y a mi núcleo familiar: a mi padre Ramón Gutiérrez porque sin su ayuda habría tenido muchas más complicaciones para poder formar parte de un programa de doctorado; a los ánimos y paciencia de mis hermanos Juan y Mariló y a la inspiración eterna de afecto, lucha y superación de Joan Hermoso. A todos ellos gracias por potenciar mi vocación. Dedicado a mi madre M^a José Blesa, por guiarme en el paraíso de las letras.

ÍNDICE

Resumen	10
Abstract	11
INTRODUCCIÓN	13
I. LA POLÉMICA ENTRE EL REALISMO Y EL ANTIRREALISMO	28
El concepto de la verdad	32
La verdad en la perspectiva realista y antirrealista	34
DISTINCIÓN ENTRE REALISMO Y ANTIRREALISMO	40
LA FICCIÓN EN EL ANTIRREALISMO	48
II. EL MOVIMIENTO ANTIRREALISTA Y SUS GÉNEROS	55
Las fuentes del movimiento antirrealista	57
LOS GÉNEROS DEL MOVIMIENTO ANTIRREALISTA	59
Introducción a <i>Lo fantástico</i>	63
La generalización del término <i>fantástico</i> como antirrealismo	70
El género de <i>La fantasía</i>	74
El realismo mágico y lo real maravilloso	78
Conclusiones	88
III. EL LENGUAJE IMAGINARIO COMO CREACIÓN DE MUNDOS POSIBLES	91
El concepto de lenguaje imaginario	91

El concepto de «mundos posibles»	98
LO SUBVERSIVO EN EL MOVIMIENTO ANTIRREALISTA	107
La subversión del lenguaje: la literatura del <i>nonsense</i>	107
La subversión del espacio literario en el cuento	113
El lenguaje infantil y la constitución del texto ambivalente	116
LOS MUNDOS POSIBLES DE ALICE, PETER PAN, OZ Y MARY POPPINS	120
La realidad posible de Mary Poppins	121
Los mundos de Alice: <i>Looking-Glass Land</i> y <i>Wonderland</i>	121
El mundo posible de Peter Pan: <i>Never-Neverland</i>	126
El mundo posible de Oz	128
IV. EL LENGUAJE IMAGINARIO EN <i>ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND Y THROUGH THE LOOKING-GLASS AND WHAT ALICE FOUND THERE</i> DE LEWIS CARROLL	136
La concepción del personaje literario en el cuento: Alice como arquetipo	138
Alice como texto ambivalente: las tres versiones de la primera novela de Alice	143
EL LENGUAJE IMAGINARIO EN LOS MUNDOS POSIBLES DE <i>ALICE</i>	147

Los mundos posibles en <i>Alice</i>	150
<i>ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND</i> (1865)	151
La ruptura del lenguaje	153
Teorías de la física y matemáticas como recurso del imaginario	156
Los poemas de <i>Wonderland</i>	171
Conclusión	171
<i>THROUGH THE LOOKING-GLASS AND WHAT ALICE FOUND THERE</i> (1871)	172
Imágenes en el lenguaje	173
La ruptura del lenguaje	174
Teorías de la física y matemáticas como recurso del imaginario	179
Los poemas del mundo <i>Through the Looking-Glass</i>	186
Conclusión	187
CONCLUSIÓN AL LENGUAJE IMAGINARIO EN <i>ALICE DE LEWIS CARROLL</i>	187
V. The BEGINNING of the ANTI-REALISTIC genre	190
The Collective Imaginary in Classical Fairy Tales	190
LITTLE RED RIDING HOOD	192
<i>The story of Grandmother</i> By Unknown	193
<i>Little Red Riding Hood</i> Charles Perrault (1697)	194

<i>Little Red Cap</i> Brothers Grimm (1812)	196
<i>The False Grandmother</i> Italo Calvino (1883)	199
<i>The Little Girl and the Wolf</i> James Thurber (1940)	199
<i>Goldflower and the Bear</i> Chiang Mi (1979)	200
"Little Red Riding Hood and the Wolf" Roald Dahl (1982)	201
"The Three Little Pigs" Roald Dahl (1982)	202
Conclusion	203
BEAUTY AND THE BEAST	204
<i>Urashima the Fisherman</i> (From Tango fudoki 713 A.D.)	204
<i>The Swan Maiden</i> (AT 400, 313, or 465 A.D) Tale of a Myth Creature	206
<i>The Pig King</i> Giovanni Francesco Straparola (1550)	207
<i>Beauty and the Beast</i> Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (1756)	208
<i>The Frog King, or Iron Heinrich</i> Brothers Grimm (1812)	211
<i>The Frog Princess</i> Alexander Afanasev (1855-64)	212
<i>The Tiger's Bride</i> Angela Carter (1979)	214
Conclusion	215
SNOW WHITE	216
<i>The Young Slave</i> Giambattista Basile (1634-1636)	217
<i>Snow White</i> Brothers Grimm (1812)	219
<i>Lasair Gheug, the King of Ireland's Daughter</i>	

(Scottish Gaelic Version of <i>Snow White</i>)	220
<i>Snow White and the Seven Dwarfs</i> Anne Sexton (1971)	222
Conclusion	223
CINDERELLA	224
<i>Yeh-hsien</i> (recorded c. 850 A.D)	225
<i>The Story of the Black Cow</i> (Tale from the Himalayas)	226
<i>The Princess in the Suit of Leather</i> (Egyptian folktale)	227
<i>Cinderella</i> Lin Lan (around 850)	228
<i>Donkeyskin</i> Charles Perrault (1695)	229
<i>Cinderella</i> Charles Perrault (1694)	230
<i>Cinderella</i> Brothers Grimm (1812)	231
<i>Catskin</i> Joseph Jacobs (1890)	232
Conclusion	233
HANSEL AND GRETEL	234
<i>Little Thumbling</i> Charles Perrault (1697)	235
<i>Hansel and Gretel</i> Brothers Grimm (1812)	235
<i>The Juniper Tree</i> Brothers Grimm (1812)	237
<i>The Rose-Tree</i> Joseph Jacobs (1890)	238
<i>Molly Whuppie</i> Joseph Jacobs (1890)	239
<i>Pippety Pew</i> (1956)	239

Conclusion	240
BLUEBEARD	242
<i>Bluebeard</i> Charles Perrault (1697)	242
<i>Fitcher's Bird</i> Brothers Grimm (1812)	243
<i>The Robber Bridegroom</i> Brothers Grimm (1812)	244
<i>Mr. Fox</i> Joseph Jacobs (1890)	244
<i>Bluebeard's Egg</i> Margaret Atwood (1983)	245
Conclusión	246
GENERAL CONCLUSIONS	247
 VI. EL LENGUAJE IMAGINARIO EN <i>PETER PAN AND WENDY</i> DE JAMES MATTHEW BARRIE	250
La concepción de la historia y el personaje literario: el mito y el arquetipo de Peter Pan	250
-La constitución del mito de Peter Pan	250
-El arquetipo de Peter Pan	255
El texto ambivalente: antes de <i>Peter Pan</i>	258
EL LENGUAJE IMAGINARIO EN LOS MUNDOS POSIBLES DE <i>PETER PAN</i>	264
Los jardines Kensington	265
<i>Never-Neverland</i>	267

<i>PETER PAN AND WENDY</i> (1911)	273
El efecto de lo fantástico en <i>Peter Pan</i>	308
La continuación de lo maravilloso	310
La función dicotómica de la novela	316
La ruptura del lenguaje	321
Imágenes en el lenguaje	323
Los poemas	325
CONCLUSIÓN AL LENGUAJE IMAGINARIO EN <i>PETER PAN AND WENDY DE JAMES M. BARRIE</i>	327
 VII. EL LENGUAJE IMAGINARIO EN <i>THE WONDERFUL WIZARD OF OZ</i> DE LYMAN FRANK BAUM	330
La concepción de la historia y los personajes literarios	330
El texto ambivalente	333
EL LENGUAJE IMAGINARIO EN EL MUNDO POSIBLE DE <i>THE WONDERFUL WIZARD OF OZ</i>	337
Oz	337
<i>THE WONDERFUL WIZARD OF OZ</i> (1900)	346
Imágenes en el lenguaje	371
CONCLUSIÓN AL LENGUAJE IMAGINARIO EN <i>THE WONDERFUL WIZARD OF OZ</i> DE	

LYMAN FRANK BAUM	379
VIII. EL LENGUAJE IMAGINARIO EN <i>MARY POPPINS</i> DE PAMELA LYNDON TRAVERS	383
La concepción del personaje literario: Mary Poppins	383
La figura de la niñera y el texto ambivalente	383
EL LENGUAJE IMAGINARIO EN LA REALIDAD POSIBLE DE <i>MARY POPPINS</i>	385
Londres	385
<i>MARY POPPINS</i> (1934)	389
Imágenes en el lenguaje	423
CONCLUSIÓN AL LENGUAJE IMAGINARIO EN <i>MARY POPPINS</i> DE PAMELA LYNDON TRAVERS	428
CONCLUSIONES GENERALES	431
BIBLIOGRAFÍA	450
1) Fuentes primarias	450
2) Fuentes secundarias	451
BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA	459

Resumen

El trabajo que se plantea es el estudio del contexto de la literatura antirrealista en su oposición al realismo literario a partir de su origen en el movimiento modernista (las vanguardias) y su evolución en el postmodernismo.

El interés por los estudios sobre la teoría de los géneros antirrealistas se aviva desde de una perspectiva modernista, experimental. El modernismo encontró en la creatividad literaria no realista un movimiento de renovación cultural que permitiría manifestar cuestiones e inquietudes realistas desde un enfoque opuesto al perceptible por los sentidos, es decir, con la creación de mundos posibles o imaginarios. Esta nueva perspectiva sobre la creación de nuevos espacios que superaran las leyes conocidas fue la clave de la búsqueda de una verdad que emplearía como herramienta la literatura no realista. Dicho enfoque es retomado por los teóricos postmodernistas y su deseo de hallar una forma diferente de estudiar la creatividad literaria con el fin de superar el movimiento modernista, el fenómeno de las Vanguardias.

El fundamento teórico e histórico del realismo y del antirrealismo es lo que ha motivado mi interés por estudiar los efectos del conflicto modernista y postmodernista en un género concreto como es el antirrealista. El estudio de las discrepancias entre ambas posturas, la influencia de una sobre la otra y su proyección en el mundo literario, puede permitir comprender su aceptación en una sociedad que busca, en este tipo de literatura, la respuesta a los enigmas que no están al alcance de su percepción. Para el hombre es necesario un simulacro de realidad para manifestar sin miedo los problemas y pensamientos individuales que una comunidad tiene la posibilidad de destruir. Así, parto de la idea de que la literatura antirrealista es un género que permite al hombre transfigurar sus ansias y deseos de libertad que muchas veces se ven sometidas al juicio de la comunidad y a la dictadura de la realidad. Este enfrentamiento, que nació en la modernidad como un deseo por emplear formas artísticas diferentes a las ya conocidas, fue adquirida por un proceso postmodernista cuyo objetivo ha sido la individualización dentro de un espacio comunitario establecido por la sociedad. La ruptura de la línea teórica de los modernistas, manifestada con la aparición de una postura postmodernista, permite vislumbrar una necesidad latente en el literato por ir más allá de las inquietudes que motivan al ser humano. Por ello, el literato recurre a espacios antirrealistas,

denominados mundos posibles, bien como medio de evasión, bien, como forma de enfrentamiento a una realidad de la que se parte.

El análisis del punto de partida sobre la polémica entre el realismo y el antirrealismo y la asimilación del concepto de verdad en ambos movimientos, me permitirá comprender la confluencia entre sí de ambas formas de entender la creación literaria y, a su vez, el mutuo rechazo que generó la búsqueda de una continua producción literaria a lo largo del último siglo.

Este estudio está encaminado al análisis de las digresiones de ambas posturas con el fin de vislumbrar el comportamiento de los géneros antirrealistas en la sociedad; la búsqueda de los motivos que despertó su interés en la época victoriana, especialmente en la literatura infantil que parte desde la perspectiva Romántica, y las motivaciones que permiten no solo la persistencia de dicho género, sino también su constante desarrollo.

Mi objetivo es ahondar en las motivaciones literarias humanas que conllevan al origen de la creación de este tipo de literatura, para después poder ampliar mi investigación y comprender, mediante el análisis de determinadas obras literarias, por qué no es conocida una literatura antirrealista como tal, si no que es llamada por uno de sus subgéneros: la literatura fantástica.

Pretendo retornar a un marco teórico práctico de los géneros antirrealistas, y con el análisis de textos literarios comprender las actitudes tanto individualistas como sociales que dan forma a una teoría antirrealista más allá de lo moderno y lo postmoderno. Gracias al cual podré definir el estado en el que nos encontramos ahora con respecto a la conciencia de la influencia del antirrealismo y que permite definir su manifestación en la rescritura literaria.

Abstract

This work is about the study of the context of antirrealist literature in contrast to realism literature from its origin in the modernist movement and developments in postmodernism.

The new approach proposed by Modernism on creating new spaces that exceed the known laws was the key to the search for truth as a tool to employ non-realist

literature. This approach is echoed by postmodernist theorists and their desire to find a different way to study creativity of the writing in order to overcome the modernist movement.

The theoretical basis and historical between the realism and the antirrealism is what has motivated my interest in studying the effects of the modernism and postmodernism conflict in a particular genre such as the antirrealist. Studying of the discrepancies between this two positions, the influence of one over the other and its projection in the literary world, can provide insight acceptance in a society that seeks, in this literature, the answer to the riddles that are unavailable their perception. Man need a simulation of reality, because it is a manifest about fear the challenges and individual thoughts that a community could destroy. So I start with the idea that antirrealist's literature is a genre that allows man to transfigure them cravings and desire for freedom that often are subjected to the judgment of the community and the dictatorship of reality. Therefore, the writer uses antirrealistic spaces, called possible worlds, either as a means of escape, well, as a way of confronting reality.

With the starting point of the realism and antirrealism polemic analysis, working on the assimilation of the concept of true I will work the confluence about both perspectives and, in turn, mutual rejection finding that generated this individualization over the last two centuries.

This study is aimed at analyzing the digressions of both positions in order to envision the behavior of antirrealistic genres from society; searching for the reasons that sparked his interest in the Victorian era, especially in children's literature that was created from Romantic perspective, and motivations that allow not only the persistence of the genre, but also its continued development.

My objective is to delve into literary human motivations that lead to the origin of the creation of this type of literature, and then to expand my research and understanding, by analyzing certain literary works. I am going to seek the reasons why is not known why the antirrealist literature is called by one of its subgenres: fantasy literature.

I intend to return to a practical framework of antirrealist genres, and the analysis of literary texts to understand both individualistic and social attitudes that shape

antirrealist theory beyond the modern and the postmodern. Thanks to all this study, I would to define the state in which we are now about the antirrealism influence and allows defining his manifestation in literary rewriting.

INTRODUCCIÓN

En los estudios sobre la historia de la teoría de la literatura puede apreciarse en el pasado cómo los cambios que se originaban dentro de la producción literaria de influencia social quedaban marcados por un ritmo pausado. Este cambio daba lugar a un período de aceptación de la nueva producción. En la actualidad, la temporalización que ralentiza una forma de ruptura brusca ya no queda marcada por un estado de armonía, sino que se busca un cambio constante, sin fin. Hoy en día la asimilación de conceptos se mide mediante la correlación de elementos que predisponen nuestro día a día. Es decir, la variabilidad no se basa en escribir una obra con una técnica y recursos que rompan con una idea establecida por una tradición, sino en la interpretación de dicha obra para cada individuo. Esto da lugar a una sensación de premura por fijar dicha interpretación y continuar con una búsqueda no sistemática para la satisfacción sin fondo del propio individuo.

Si puede hacerse una observación, esta búsqueda inconclusa parte de un deseo aún más descontrolado, que nace de la influencia progresista que se encuentra en el día a día, en la adaptación continua de la cotidianidad. La velocidad de avance de los medios tecnológicos parece el mejor elemento que puede elegirse para realizar esta comparación. La producción y consumo de aparatos se dan de forma estratégica. Su creación está diseñada para las mentes que han nacido ya en la era tecnológica, no hay ninguna necesidad de asimilación, pues apenas se aprende a manejar un producto, se hace propaganda de una nueva variante sin que el consumidor se preocupe por averiguar si puede sacar más partido del primer producto. Se anula así la capacidad de organización y raciocinio que desmienten un uso pasivo mediante una ilusión activa.

Actualmente sucede lo mismo con los movimientos literarios que parecen ser los más enfrentados: la modernidad y postmodernidad. La capacidad lectora está sometida a una lucha constante entre el uso pasivo y la ilusión activa. Esta lucha conduce a la negación de la forma moderna, actitud que caracteriza la postura postmoderna. De tal forma, al poner en relación una actividad intimista, como es la lectura, con una

propuesta pública común conlleva a una interpretación contaminada por un fin académico, por ende, la insatisfacción personal da lugar a un caos comunitario. Este trabajo no valora si una actitud u otra activan un mecanismo negativo en la crítica literaria, ni se pretende interpretar de ninguna otra forma más que como la necesidad del hombre por manifestar su evolución social cultural mediante el objeto de arte y su visión crítica. Teniendo todo esto en cuenta, este trabajo parte del estudio del contexto de la literatura antirrealista.

El interés por los estudios sobre la teoría de los géneros antirrealistas parte de una perspectiva modernista. La modernidad encontró en la creatividad literaria no realista un movimiento de renovación cultural que permitiría manifestar cuestiones e inquietudes realistas desde un enfoque opuesto al perceptible por los sentidos, es decir, con la creación de mundos posibles o imaginarios.

Esta nueva perspectiva sobre la creación de nuevos espacios que superan las leyes conocidas fue la clave de la búsqueda de una verdad que emplearía como herramienta la literatura no realista. Dicho enfoque es retomado por los teóricos postmodernistas y su deseo de hallar una forma diferente de estudiar la creatividad literaria con el fin de superar el movimiento modernista.

A la hora de aceptar un estilo modernista se debe tener en cuenta la dificultad que implica tener que abrir los sentidos ante el análisis de la lectura de una literatura que se encuentra en un plano de percepciones referido al mundo de la globalización, el plano de percepción moderna. El nombre «modernidad» hace referencia a una época marcada por un criterio social, el cual se refleja en las obras cuya temática se relaciona con el mundo moderno. La nueva visión hace que la perspectiva se oriente hacia la mentalidad moderna. Esto implica la aceptación de esta nueva actitud reaccionaria contra todo lo anterior. El Modernismo se manifiesta como la expresión activa de finales del siglo XIX. Implica un pensamiento revolucionario que busca el apoyo hacia el cambio de la comprensión de la clase social. La transgresión de las normas que proclamaban Marx, Freud y Nietzsche incita a la búsqueda de las funciones estilísticas del arte en lo novedoso, en aquello de difícil comprensión que permita manifestar el deseo del cambio de la dinámica social. Y esta manifestación experimental se da en las vanguardias.

Faustino Manuel López Manzanedo habla en su libro *La imaginación en la crítica de Fin de Siglo* (s. XIX) de la necesidad de una reflexión que permita captar la variedad dentro de un espacio comprensible. Lo que basa la función de la modernidad en cambios de percepción del mundo que se proyectan en la producción literaria de fin de siglo.

Cada cambio de paradigma conlleva una nueva forma de escritura, una nueva ideología, que en este caso se corresponde con la culminación de la filosofía subjetiva, con el descubrimiento del inconsciente (...) y con todo un nuevo mundo de representaciones cuyo origen se encuentra en la imaginación –a través de la cual todo entra en el intelecto, según Fichte- y despreciada hasta entonces como «la loca del hogar. (...) En el fin de siglo, la imaginación se presenta como la explicación madura del sujeto moderno, quien asume su limitación individual, su idiosincrasia, desde y por la extensión de su misteriosa imaginación: el mundo y sus relaciones se explica y entiende de la mano de esa facultad latente, impulsiva y pulsional, de modo que la dimensión de la realidad se revela como una de las geografías trazadas por la imaginación; cuyas fronteras han de ser transgredidas para explorar la *Terrae incognitae*. (LÓPEZ, 2010: 14)

En el *Diccionario de la lengua castellana* de la Real Academia Española, 1899, decimotercera edición, se define el término *modernista* como «ficción excesiva a las cosas modernas con menosprecio de las antiguas, especialmente en artes y literatura». Posteriormente, en la edición de la Real Academia Española de 2017, vigésimo tercera edición, lo define como «perteneciente o relativo al modernismo» y el término *modernismo* se define como «gusto o atracción por lo moderno y novedoso, con menosprecio de lo anterior», aunque también puede ser «conjunto de tendencias de la literatura y del arte del primer tercio del siglo XX que supone una renovación y un rechazo de la estética decimonónica». Como se ve, se neutraliza la definición con la eliminación de la palabra «excesiva».

«La búsqueda de la belleza puede parecer, y de hecho es, la máxima aspiración del modernista, pero esta solo se alumbrará con la imaginación, ya que ella no solo le indicará el camino sino que simultáneamente la creará.» (LÓPEZ, 2010: 15) En cualquier caso, la imaginación es importante para entender las características de la

modernidad, no debe olvidarse que esta nueva era se inspira en el propio Romanticismo, y esto le permite adoptar referentes como es la implicación de la imaginación en la producción literaria. La imaginación es el recurso por excelencia de la modernidad y rompe con la doctrina neoclásica de la imitación. La imaginación trasciende a la naturaleza y permite crear un mundo sobrenatural y el conocimiento del imaginario colectivo permite su trascendencia para aportar un nuevo enfoque a los aspectos conocidos y manifestarnos de una forma novedosa con la reescritura.

Faustino Manuel López Manzanedo expone el concepto de imaginación y su relevancia en la producción literaria:

Esta abrasadora imaginación no solo expresa la esencia de la literatura desde la que explicar y comprenderlo todo, sino que hace que el Modernismo repercuta en todas las esferas, condicionando la visión del hombre, del mundo, de las cosas en general. (...) Los modernistas asumen el aperebimiento de la imaginación: renunciar a una teoría general axiomática de verdades únicas, rechazar las pretensiones dogmáticas, a favor de una visión poliédrica alimentada por la belleza de lo imaginario. (LÓPEZ, 2010: 16)

Mientras tanto, el Romanticismo para Baudelaire es la forma más reciente y más contemporánea de lo bello pues es diferente de todo lo que se ha hecho en el pasado. «La conciencia de esta disimilitud es realmente el punto de partida de la búsqueda de la *novedad*, otro punto cardinal de la poética de Baudelaire» (CALINESCU, 2003: 62)

Es importante subrayar que para Baudelaire «la modernidad» no es una «realidad» que el artista deba copiar, sino una obra de su imaginación por la que, finalmente, penetra trascendiendo la banalidad de las apariencias observables en un mundo de «correspondencias», donde lo efímero y lo eterno son uno. Desde Baudelaire, la estética de la modernidad ha sido *consistentemente* una estética de la imaginación, opuesta a cualquier tipo de realismo (es significativo que el mismo Baudelaire rechazase airadamente el reciente término inventado «realismo»). (CALINESCU, 2003: 68)

Además de la imaginación, otro de los elementos que interesan en la época moderna es la idea de utopía-futuro. La utopía se define como la forma de reacción y

polémica que se extiende por el espectro intelectual, es decir, la capacidad imaginativa del ser humano permite, para su manifestación y alcance intelectual, la recreación de un espacio ficcional regido por la exposición de aquello ante lo que reacciona. Su etimología presenta una función espacial (*topos*-lugar, *u-no*, *utopía*- en ningún lugar). Este concepto de utopía es muy importante pues no generará solo una ilusión y tendencia a su búsqueda en la literatura, sino que, debido a su enfoque hacia el futuro, será el germen de la producción del género antirrealista.

El Modernismo, por ser un movimiento de ruptura, encuentra la armonía entre un espíritu renovador y una corriente artística que se rebela contra las formas y temas impuestos por la tradición. Su objetivo es hallar nuevas vías para representar una nueva realidad sociocultural, por lo tanto, es un reflejo social de un espíritu inquieto. Esta nueva línea de pensamiento da lugar al comienzo de una etapa caracterizada el abandono de la moral burguesa y la representación objetiva de la realidad. Así pues, este movimiento encuentra mayor recreación en el método artístico, en la aventura y la fantasía, pues será este medio el que le aporte mayor libertad a la hora de narrar los acontecimientos que acaecen a los personajes.

A su vez, la modernidad se presenta como una etapa de innovación, de búsqueda del propio ser a través de la obra literaria. Época de rupturas y búsquedas de un camino más que de un final. La experimentación del arte y la proyección del mundo interior son los elementos que constituyen esta nueva época. Serán los elementos del imaginario colectivo y la puesta a prueba de los límites del lenguaje en su proyección de mundos posibles los que permitan emancipar la modernidad como una etapa de ruptura con lo antiguo para mostrar su evolución en el efecto social que es la literatura. No obstante, los futuros modernistas, los postmodernos, tomarán este deseo de emancipación y búsqueda de una nueva percepción de la realidad para constituir un nuevo modelo que se erige sobre la falta de estabilidad de los fundamentos de la percepción del mundo subjetivo.

El momento cronológico en el que se sitúa el nacimiento de la edad postindustrial y las culturas en la edad postmoderna puede fijarse después de la reconstrucción de Europa, tras concluir la Segunda Guerra Mundial. La tendencia postmoderna conduce desde la modernidad hacia una nueva actitud que sigue las mismas disputas contra la Ilustración, pero que a su vez reclama la independencia de la

tendencia moderna. La época postmoderna es consciente de que su origen se encuentra en el Romanticismo, del cual bebe indirectamente la Modernidad, pero, en su consideración, los modernos no fueron capaces de desarrollar en plenitud las herramientas que la tradición romántica les ofrecía.

La revolución romántica, tan nominalmente inclinada a enturbiar la forma, conservó cuidadosamente la escritura de su ideología. El lastre arrojado al mezclar géneros y palabras le permitió preservar lo esencial del lenguaje clásico, la instrumentalidad: sin duda un instrumento cada vez más «presente», pero finalmente un instrumento utilizado sin altura e ignorando toda la soledad del lenguaje. (BARTHES, 1973: 63)

El Postmodernismo se considera moderno como concepto en su compromiso con la innovación, en su rechazo de la autoridad de la tradición, en su carácter relativamente experimental y, a su vez, se considera antimoderno en su abandono del dogma del progreso, en su crítica de la racionalidad. Para la postmodernidad, la modernidad no solo es el modelo determinista mecánico del universo, sino que el enfoque negativo de la modernidad contribuyó al desencantamiento científico moderno del universo.

El libro de Jean-François Lyotard *La condición postmoderna* (1979) permite la comprensión del nacimiento de un estado de duda, donde todo aquello que procede de una época anterior presenta un nuevo motivo para reelaborar las cuestiones que parecían haber sido respondidas con la modernidad, pero que en sí solo generaban la sensación de conformidad. La postmodernidad parece ser la época del inconformismo por aquello que no tenga valor legítimo, sin embargo, el problema ahora se encuentra en la complejidad de hallar un modelo, o un baremo al que recurrir para determinar como válidos a todos aquellos criterios que permiten considerar un pensamiento, una actitud, una decisión, un acto como legítimo. La cuestión es qué método es el que englobará los criterios adecuados válidos para el individuo. No basta con encontrar unas propiedades comunes y útiles para una sociedad, pues el conjunto comunitario no es suficiente para la satisfacción personal de cada individuo que forma parte de esa sociedad. Ya no se le puede pedir al individuo que se conforme con aquello que la crítica le ofrece, nace el deseo individual de la satisfacción personal más allá de los límites que alcanza el criterio social. Lo fantástico se valdrá de este criterio social para superarlo y franquear

los límites de lo conocido para provocar en el lector una emoción concreta pero de experimentación individual.

El texto de Lyotard presenta un informe sobre el saber en las sociedades más desarrolladas. El eje en torno al que se mueven los diferentes periodos y determina el pensamiento de las sociedades no es otro que el concepto de poder. El poder sobre una lengua, sobre la propia decisión en una vida comunitaria, previamente individual, lleva al desarrollo de la propiedad intelectual del hombre. Pues poseer poder implica el deseo de alcanzar un poder superior en un mundo sensible que no puede ser controlado, por ende, el sentimiento de insatisfacción humana crece *ad infinitum*. Será entonces cuando se transmita la insatisfacción perpetua en el pensamiento y perspectiva del hombre postmoderno que se vale del recurso del lenguaje imaginario manifestado a finales de la época moderna para manifestación del poder sobre el imaginario colectivo y sus juegos del lenguaje.

Cada una de las diversas categorías de enunciados debe poder ser determinada por reglas que especifiquen sus propiedades y su uso. Lyotard en el tercer apartado de su libro *La condición postmoderna* propone el estudio de los juegos del lenguaje a partir de tres observaciones: 1) que sus reglas no tienen su legitimación en ellas mismas, si no que forman parte de un contrato explícito o no entre los jugadores; 2) a falta de reglas no hay juego, una modificación, por mínima que sea, modifica la naturaleza del juego, y 3) una «jugada» o enunciado que no satisfaga las reglas no pertenece al juego definido por estas: todo enunciado debe ser considerado como una «jugada» hecha en un juego. Esta interpretación del método del lenguaje adquirirá mayor relevancia en el capítulo referido a las reglas de la realidad y ficción para comprender cómo influyen en la creación de un mundo posible. Para crear un mundo posible es necesario hacer referencia a las reglas conocidas para imitarlas o romperlas, a jugar con los enunciados de la realidad. Sucede entonces que la tendencia por delimitar un discurso impide en sí la fundamentación del saber social. Es por esto por lo que se considera la Postmodernidad como la época de lo indefinido, el rechazo de la existencia de una identidad social por una colectividad de individuos, donde el postmoderno debe luchar por definirse a sí mismo como individuo. Nace así la necesidad por un designarse como individuo y definirse a través de su propia complejidad. Dicha designación no depende exclusivamente del uso que pueda darle al lenguaje. Su propia consistencia se basa en el

saber que continúa siendo parte esencial en la visión del mundo, en los intereses de la época que se adentra en la postmodernidad y, con ello, una nueva perspectiva de aquello que es considerado como conocimiento y su valoración.

El término saber conduce al concepto de verdad, concepto que será tratado en este trabajo tanto desde la perspectiva realista como antirrealista. No todo saber se considera verdad, sino que el saber se manifiesta a partir de unas competencias que exceden la determinación y la aplicación de un único criterio de verdad. Para hacer comprender el concepto de saber verdadero, Lyotard se basa en la producción del relato (la forma narrativa) por ser la forma del saber tradicional. Los relatos populares proyectan la figura del héroe y el antihéroe. Estos personajes categóricos representan modelos positivos o negativos que permiten definir los criterios de competencia que son los de la sociedad donde se cuentan. Con estos criterios establecidos en una sociedad determinada se valoran las actuaciones que se realizan dentro de la propia sociedad, y analizar si se tratan de actitudes moldeadas a partir de la influencia del relato y qué puede realizarse con ellas. Sin embargo, estos personajes categóricos sufren la evolución de la modernidad, por lo tanto las características del héroe y el antihéroe se ven afectadas por otros factores externos que conlleva a su evolución dentro de la propia narración, e incluso definir rasgos negativos del héroe y rasgos positivos del anti-héroe. Más allá de esto, en la época postmoderna la capacidad por reutilizar el imaginario colectivo de tal forma que permita dudar de la etiqueta de héroe y anti-héroe, dando lugar a la reinvención de ese cuento popular que provoca una sensación de frustración ante el conocimiento popular o una nueva perspectiva ante el desconocimiento de todas las formas posibles de manifestación del imaginario colectivo e influenciando en la percepción e interpretación del lector.

Muchas son las formas desarrolladas a partir del discurso del saber. Pero solo la forma narrativa admite una pluralidad de juegos de lenguaje. En este tipo de escritura literaria se encuentran enunciados denotativos, deónticos que prescriben lo que se debe hacer en relación con los referentes, etc. Sin embargo, la propia narración encuentra su limitación al ser concebida por las reglas de la gramática. Lyotard pone como ejemplo el comienzo y el final de los cuentos populares «Érase una vez», y «colorín colorado, este cuento se ha acabado». Esta limitación permite transmitir el grupo de reglas pragmáticas y constituye el lazo social, no solo en lo que el relato cuenta sino en la

forma de contarlos. Nace así la autoridad de los relatos en sí misma, y es el grupo comunitario que ejerce la función de destinatario el que los actualice al contarlos, al escucharlos, al interpretarlos. La verdad del enunciado y la competencia del que lo enuncia están sometidas al asentimiento de la colectividad de iguales en competencia. Por lo que nace así una sensación de vulnerabilidad en el individuo en la relación con su propio producto creado. El recurso de lo narrativo es empleado por todos, es algo popular, los propios científicos recurren a él. Por lo tanto, el relato, que es el producto de la función narrativa, permitirá elaborar los criterios de análisis que busquen en el propio relato la legitimación del saber.

La disposición general de la modernidad, como la constituye Lyotard, es definir las condiciones de un discurso en un discurso, en la época postmoderna todo el valor conceptualizado se condiciona por el propio valor de su antítesis.

Roland Barthes en su libro *El grado cero de la escritura* (1953) determina que la lengua encierra toda la creación literaria. El escritor emplea la lengua como trazos de transgresión y esto permite al lenguaje manifestar su sobrenaturalidad. Barthes define la lengua como el área de una acción, la definición y la espera de un posible. El escritor se vale de la lengua para conformar su estilo y transmitirlo de forma automática mediante imágenes y léxico.

Conviven múltiples escrituras en cada época, y si se hace un análisis comparativo, si se realizan estudios diacrónicos, entonces se tendrán que manejar esas múltiples escrituras. Lo importante entonces no es considerar en qué época escribe un autor u otro, sino el uso de la escritura como la herramienta que permite crear. En la postmodernidad, los movimientos literarios no son más que una elección de creación de la realidad. Las escrituras de dos autores pueden parecerse independientemente de los siglos que se lleven de diferencia. Y aunque escritores de la misma época tengan escrituras diferentes, son comparables porque sus creaciones se generan en el mismo movimiento.

Asumiendo por lo tanto que la escritura es una manifestación de capacidad creadora y no un arma de control, la idea de poder que puede adquirir un escritor se limita a su pensamiento y la reflexión que dibuja en su actividad creativa. El escritor es consciente de la limitación de su acto creativo. Su valor no requiere de un acto de

voluntad en sí, sino de su exposición a una sociedad como producto de arte. «La escritura deriva de un gesto significativo del escritor, (...). Las formas conocidas, los movimientos establecidos (clásico, moderno, posmoderno...) corresponde a una gran crisis de la Historia total, visible de modo mucho más confuso en la Historia literaria» (BARTHES, 1973: 25). En el arte postmoderno se desarrolla una nueva valoración del concepto de escritura y, por lo tanto, se marca una nueva visión retrospectiva ante todo el sistema narrativo anterior. Cómo se perciba entonces el arte en el postmodernismo dependerá de la asimilación de unas nuevas reglas del juego donde lo imaginario adquiere forma de realidad. Este cambio de paradigma se fundamenta en la condición del uso de la palabra. La palabra adquiere una nueva utilidad, dependiendo de su empleo se manifiesta como una forma voluble y manipulable al deseo del autor.

La palabra ya no está encaminada «de antemano» en la intención general de un discurso socializado; el consumidor de poesía, privado de la guía de las relaciones selectivas, desemboca en la Palabra, frontalmente, y la recibe como una cantidad absoluta acompañada de todos sus posibles. La Palabra es aquí enciclopédica, contiene simultáneamente todas las acepciones entre las que un discurso relacional hubiera impuesto una elección. (BARTHES, 1973: 53)

La postmodernidad es una actitud que rechaza la meta que propuso la modernidad como etapa de innovación. La búsqueda del propio ser a través de la obra literaria supone un sin sentido pues nunca se llegará a conocer la verdadera identidad de un autor mediante su producción literaria. Es una época de ruptura del lenguaje pero sin la preocupación de seguir un camino o alcanzar un final. El valor del arte se basa en la performatividad del saber y la legitimación del discurso aunque este discurso no tiene por qué ser válido en grado razonable. No se busca proyectar un mundo interior con la (re)creación o proyección de una realidad, sino que el autor postmoderno se vale de los elementos del imaginario colectivo y la ruptura de las reglas del lenguaje con el fin de poner a prueba los límites del saber, y así constituir un nuevo modelo que se erige sobre la falta de estabilidad de los fundamentos de la percepción del mundo subjetivo.

La ruptura de la línea teórica de los modernistas, manifestada con la aparición de una postura postmodernista, permite vislumbrar una necesidad latente en el literato por ir más allá de las inquietudes que motivan al ser humano. Por ello, el literato recurre a espacios antirrealistas, denominados mundos posibles, bien como medio de evasión,

bien, como forma de enfrentamiento a una realidad. Esta idea fue tratada en primer lugar por Gottfried W. Leibnez en *Ensayos de Teodicea*, también por Berkeley en *Una nueva Teoría de la Visión y Tratado sobre el Conocimiento Humano* para la búsqueda a partir de la experiencia del conocimiento de lo «real», del modo de ver la realidad.

El Modernismo provoca una ruptura con el positivismo de la Ilustración, el surrealismo popular y, posteriormente, se da la exploración del momento en el que la modernidad sucumbió ante el Postmodernismo, la segunda mitad del siglo XX. Esto permite comprender la confluencia entre sí de ambas posturas y, a su vez, el mutuo rechazo que generó la búsqueda de una individualización presente a lo largo de estos dos últimos siglos. Así es como el conflicto modernidad-postmodernidad queda manifestado en la producción literaria del género antirrealista. La lucha entre lo moderno y lo postmoderno permite estudiar los efectos de este conflicto en un género concreto como es el antirrealista. El estudio de las discrepancias entre ambas posturas, la influencia de una sobre la otra y su proyección en el mundo literario puede permitir comprender su aceptación en una sociedad que busca, en este tipo de literatura, la respuesta a los enigmas que no están al alcance de su percepción. Para el hombre es necesario un simulacro de realidad para manifestar sin miedo los problemas y pensamientos individuales que una comunidad tiene la posibilidad de destruir. Así, se parte de la idea de que la literatura antirrealista es un género que permite al hombre transfigurar sus ansias y deseos de libertad que muchas veces se ven sometidas al juicio de la comunidad y a la dictadura de la realidad. Este enfrentamiento, que nació en la modernidad como un deseo por emplear formas artísticas diferentes a las ya conocidas, fue adquirida por un proceso postmodernista cuyo objetivo ha sido la individualización dentro de un espacio comunitario establecido por la sociedad. Gracias a esta confluencia de movimientos es posible ahondar en las motivaciones humanas que conllevan al origen de la creación de este tipo de literatura, la antirrealista, aunque sea más conocida por su denominación como literatura fantástica.

Esta tesis doctoral tiene como objetivo presentar un estudio teórico sobre el movimiento antirrealista y el análisis de distintos textos literarios que manifiesten la pervivencia del movimiento antirrealista en el paso de los años gracias a sus reescrituras y su importancia en la cultura popular. Dicho trabajo se divide en ocho capítulos, comienza con la polémica teórica entre el realismo y el antirrealismo, las percepciones

de los teóricos y las posturas de rechazo o de apoyo ante el movimiento literario antirrealista basadas en el concepto de verdad y la perspectiva tanto realista como antirrealista. Es necesario conocer la cuestión de dicha polémica pues promueve la aceptación o rechazo crítico teórico de un movimiento cuya producción literaria pervive en el imaginario colectivo. Un segundo capítulo permite presentar los distintos géneros en los que puede clasificarse la producción literaria del movimiento antirrealista con su división genérica. En dicho capítulo se realizará el análisis de unos cuentos que permiten destacar aquellas características que identifican en texto como parte del movimiento antirrealista y su distinción de otros géneros que pertenecen al mismo movimiento. Cabe destacar la importancia del aparado sobre el realismo mágico y lo real maravilloso, ya que presentan por sí mismos una dualidad en la teoría del antirrealismo. El realismo mágico y lo real maravilloso centrado en el ámbito literario hispanoamericano se presenta como una simbiosis entre la fantasía (la aceptación de lo sobrenatural) y lo fantástico (la duda ante lo sobrenatural que genera confusión). Mientras que en el análisis de lo fantástico se encuentran elementos que generan el efecto fantástico, el análisis de los cuentos del realismo mágico y lo real maravilloso muestra la permeable línea que existe entre la aceptación de lo sobrenatural de forma consciente y el desconocimiento del efecto de lo sobrenatural. Los cuentos analizados, por tanto, presentan un proceso literario que crea en sí una atmósfera antirrealista que conduce al interés por un estudio y análisis independiente de las características y producción de lo fantástico y la fantasía.

Una vez presentado el movimiento antirrealista junto con el análisis de cuentos que ejemplifican la teoría de sus géneros es necesario dedicar un capítulo a las herramientas básicas que permiten definir la producción literaria del antirrealismo: el lenguaje imaginario, así como su función subversiva, y los mundos posibles. El imaginario colectivo es la fuente de las imágenes que están presentes en el individuo y le conectan con el saber popular. Este imaginario colectivo permite reconocer de forma universal elementos que construyen el mundo literario y se proyecta a través de un lenguaje imaginario. El lenguaje imaginario presenta a su vez sus propias características, las cuales pueden ser recreadas, modificadas y reestructuradas para dar lugar a un ámbito subversivo de gran profundidad simbólica. Por esta razón el lenguaje imaginario encuentra su proyección creativa en el concepto de mundos posibles, que emplea como recurso el imaginario colectivo para la creación de un nuevo espacio y el

empleo de imágenes para la creación de un producto antirrealista. A través de esta creación literaria la simbología encuentra una representación universal y cercana reconocida por todos los individuos. Por esta razón, el tercer capítulo de esta tesis presenta un apartado dedicado al estudio de los espacios antirrealistas que forman parte de la literatura popular, dichos mundos son la realidad posible de Mary Poppins; el mundo de *Alice Wonderland* y *Through the Looking-Glass*; el mundo de Peter Pan *Never-Neverland* y el mundo que visita Dorothy *Oz*.

El capítulo cuarto queda dedicado a un estudio en profundidad del lenguaje matemático en las novelas de *Alice* de Lewis Carroll, dado que dicho análisis permite establecer las normas que delimitan y transforman la percepción de los mundos que visita la protagonista independientemente de las características del espacio en sí (un jardín, una sala de juicio, un mar, un casa, etc.). El lenguaje imaginario presenta a su vez diversas imágenes que permiten reconocer los personajes, acontecimientos y otros elementos sin necesidad de recurrir al texto original, puesto que éste ha ido sufriendo distintas adaptaciones con el paso del tiempo y las necesidades de la sociedad. Por este motivo el capítulo cinco se centra en el análisis de seis cuentos populares: *Caperucita Roja*; *La Bella y la Bestia*; *Blancanieves*; *Cenicienta*; *Hansel y Gretel* y *Barba Azul*, este análisis se basa en un estudio comparativo de los cuentos y sus versiones para nombrar los elementos y características que permiten identificarlos dentro del imaginario colectivo. Los tres últimos capítulos están dedicados al análisis de las obras *Peter Pan and Wendy*; *The Wonderful Wizard of Oz* y *Mary Poppins* respectivamente. La elección de estas obras, como las novelas de *Alice*, se basa en la popularidad de la que disfrutaban en el imaginario colectivo y porque permiten presentar la construcción de distintos mundos posibles, así como otras características, que manifiestan la diversidad creativa dentro de la creación literaria antirrealista. Las obras elegidas para este estudio son representativas de un tipo de ficción antirrealista: la fantasía, pero destacan frente a otras porque presentan rasgos que se acercan al efecto del modo de lo fantástico, sin embargo, son calificadas dentro del modo de la fantasía debido a la aceptación de lo sobrenatural. Cada una de las novelas, a su vez, permite percibir modos diferentes en la constitución de un mundo posible; la relación de la creación literaria con la realidad conocida a través del lenguaje imaginario y la creación de arquetipos y mitos literarios reflejados en el imaginario colectivo. La amplia producción de la literatura antirrealista, concretamente del modo de la fantasía, permite reconocer otras novelas relevantes como

Dracula (1897) de Bram Stoker; la saga *Camelot* (1938) de Terrance Hambury White; *The Chronicles of Narnia*¹ (1949) de C. S. Lewis; la saga *The Lord of the Rings*² (1955) de J. R. R. Tolkien; la colección de *Earthsea*³ (1968) de Ursula K. Le Guin; la saga *Game of Thrones*⁴ (1996) de George R. R. Martin; las novelas *Harry Potter* (1997) de J. K. Rowling o la saga de *Percy Jackson* (2005) de Rick Riordan. Al ser un corpus tan amplio ha sido necesario reducir la selección de textos. La justificación de haber seleccionado seis cuentos populares y sus rescrituras así como las cuatro novelas mencionadas para su análisis se basa en su densidad ideológica que ha permitido extender su ámbito lector de un público infantil llegando a conformar la mentalidad de jóvenes lectores y espectadores, mentalidad que se proyecta en la vida adulta. Aunque sean obras dirigidas a un público infantil la característica ambivalente del texto permite que sean leídas por un público adulto.

Este estudio se centra entonces en el marco teórico práctico de los géneros antirrealistas y el análisis de textos literarios como es el origen de los cuentos populares sometidos a lo largo de los siglos a un proceso de reescritura, así como obras literarias más modernas que permiten el desarrollo del imaginario colectivo y que también influyen en la labor de la reescritura. Todo ello permite comprender las actitudes tanto individualistas como sociales que dan forma a una teoría antirrealista más allá de lo moderno y lo postmoderno. Gracias al cual puede definirse el estado en el que actualmente se está dando ahora y que ya recibe el nombre de Pos-postmodernidad en la creación literaria. En la actualidad los vaivenes de la pos-postmodernidad presentan una forma de rechazar la modernidad como un nuevo marco de estudio con la combinación de lo moderno y lo postmoderno. En esta nueva perspectiva confluye la búsqueda de no solo una verdad, sino varias verdades válidas para el individuo. Es el imaginario colectivo lo que permite recrear las formas, imágenes, símbolos y plantear nuevos usos del lenguaje en las reescrituras de la literatura de textos antirrealistas y permiten su

¹ *Las Crónicas de Narnia*.

² *El señor de los anillos*.

³ *Terramar*.

⁴ *Juego de tronos*.

constante desarrollo con adaptaciones a otros medios de expresión como es el arte audiovisual, como el cine, y la historia gráfica, como el cómic.

I. LA POLÉMICA ENTRE EL REALISMO Y EL ANTIRREALISMO

El debate entre realismo y antirrealismo surge a principios del siglo XXI. La discusión de los críticos se basa en querer comprender cuáles son aquellos criterios que conducen hacia la aceptación o rechazo del movimiento antirrealista. Muchos críticos consideran que para entender las características del antirrealismo es necesario comprender las corrientes filosóficas del pensamiento que designan el realismo, el Idealismo, el Pragmatismo y la metafísica. Por esta razón, a la hora de tratar de definir qué es el movimiento antirrealista pueden hallarse diversas acepciones. Con diferencia, entre la mayoría de relaciones que pueden encontrarse a la hora de determinar la concepción del antirrealismo la más recurrida es la oposición entre el primero y el realismo.

Una de las principales disputas que puede apreciarse en la crítica literaria parte del enfrentamiento entre los respectivos defensores del realismo y del antirrealismo. La apreciación de una obra de ficción a partir del género en concreto al que pertenece la obra literaria es uno de los factores más importantes que afectan a la hora de realizar una crítica sobre el género o movimiento concreto. Sin embargo, el mayor de los problemas que se da es la complejidad a la hora de conceptualizar los términos de *realidad* y *antirrealidad* en el arte de la ficción literaria y, a su vez, definirlos de forma independiente.

El principio de la complejidad de establecer los factores que determinan si una obra concreta pertenece al género o movimiento del realismo o antirrealismo se encuentra en la influencia que ejerce sobre la crítica determinar la existencia, la verdad y la relación de ambas en la percepción del objeto. Todo esto quedará reflejado en la literatura como tendencia dentro de la realidad o la antirrealidad ficticia, en su mayoría, proyectado en el imaginario colectivo.

En el libro *Realism & Antirealism* se estudia la herencia contemporánea de la teoría del antirrealismo partiendo del concepto de *existencia*. Hilary Putnam y Richard Rorty sostienen que nada existe o es independiente de las formas en las que puede conceptualizarse, no se puede pensar en ello, hablar de ello. Kant pensaba que la mente humana imponía de una única forma una estructura en los objetos, pero serán los contemporáneos como Putman y Rorty quienes hablen de la pluralidad de *esquemas*

conceptuales que son utilizados por los seres humanos para la estructuración de los objetos según su pensamiento.

William P. Alston es otro de los críticos que estudia la relación del realismo y el antirrealismo y que defiende la postura relativista sobre la postura antirrealista sin llegar a alcanzar el idealismo. «One can hold that everything that exists does so and is what it is only relative to one or another of a plurality of equally acceptable conceptual schemes, without also holding that all those things are mental in character»⁵ (*Realism & Antirealism*, 2002: 2)⁶

Dentro de la pluralidad de esquemas que defienden Putman y Rorty pueden encontrarse otras formalizaciones. Tratar el tema de la existencia no consiste en preguntarse si algo existe en sí, sino en cómo se percibe la existencia de algo. Pues aunque la existencia del objeto no esté condicionada a la mente del sujeto, la percepción de esta existencia varía según los sentidos de la percepción del sujeto. Es decir, el sujeto en su declaración es responsable de la percepción de la existencia del objeto. En el fenomenismo se busca reducir los objetos físicos a los patrones reales e hipotéticos de la experiencia sensible. Si el sujeto habla de un objeto en una determinada circunstancia hay que ser conscientes de la experiencia sensorial que vive el sujeto en el momento en el que describe el objeto. Por otra parte, mientras los nominalistas buscan reducir las proposiciones a conjuntos de oraciones, el objetivo de los fisicalistas es reducir los estados mentales a estados neurofisiológicos, etc. Por lo que puede encontrarse un sinnúmero de posibilidades a la hora de hablar de la realidad, de la existencia y de la percepción de los objetos y fenómenos.

Putman, en el momento de conceptualizar el término de la realidad en el género antirrealista, defiende que se necesita establecer una relación epistémica entre el concepto de la verdad y su valor dentro del sistema global. La propia visión de la naturaleza manifiesta la verdad en amplias ramificaciones. Así por ejemplo, adoptar una postura determinada sobre la naturaleza de la verdad implicará la influencia en el

⁵ «Uno puede sostener que todo lo que existe existe y es lo que es solo en relación con uno u otro de una pluralidad de esquemas conceptuales igualmente aceptables, sin necesidad de sostener que todos esos objetos existentes son parte de la mente».

⁶ Todas las traducciones que no tienen un traductor identificado son de la autora de esta tesis.

dominio del pensamiento y en la percepción del sistema global, que será el que determine la validez o no de dicha postura, independientemente de la concepción del término *realista* y *antirrealista*.

The most prominent antirealist construals of truth are *epistemic*, making the truth value of the statement depend on how well it fits into a coherent overall system, is adequately supported by evidence or reasons, or has some other positive epistemic status. (...) any statement about anything, are intimately connected with the content of the statement, what it is that it states⁷⁷ (*Realism & Antirealism*, 2002: 4)

William P. Alston no está de acuerdo con Putman y no concibe la concepción *realista* de la verdad como la relación de la verdad en una metafísica realista, pues la relatividad conceptual es compatible con una concepción realista de la verdad, y la naturaleza de la verdad es lógicamente independiente de la metafísica de los hechos.

La influencia de la tendencia realista y antirrealista generó la búsqueda de la concepción de la verdad, en consecuencia, nace en la crítica la razón de tener que justificar qué es la realidad. De nuevo puede hallarse tantas respuestas como fenómenos de estudio existentes.

Caleb Miller define qué es la realidad y su verdad independientemente del conocimiento que se tiene de ella. Por esta razón, el realismo es asimilado desde el sentido común y racionalidad, lo que permite desarrollar su concepción desde una perspectiva epistémica en términos de verdad. Por esta razón es más fácil creer en el realismo que en el antirrealismo.

I shall, then, use the term «realism» to denote the view that the reality of the external world of concrete objects, and the truth about such reality, are what they are independently of our cognition of them. They are independently of

⁷⁷ «La conceptualización antirrealantirrealista más prominente de la verdad es la epistémica, por lo que el valor de la verdad de la declaración depende de si encaja bien en un sistema global y coherente, es apoyada adecuadamente por pruebas o razones, o tiene alguna otra condición epistémica positiva. (...) cualquier declaración sobre cualquier cosa, están íntimamente conectados con el contenido de la enunciación, qué es lo que afirma».

human beliefs, conceptualizations, descriptions, sentences, perceptions, conventions, languages, and so on⁸ (*Realism & Antirealism*, 2002: 13).

Drew Khlentzos en *Naturalistic Realism and the Antirealist Challenge* define el realismo metafísico como una tesis sobre la naturaleza del mundo y lo que contiene. Por lo tanto, la realidad del mundo no tiene nada que ver con cómo los seres humanos representan ese mundo en el pensamiento y la palabra. No tiene por qué haber una explicación de por qué el hombre representa el mundo de una forma u otra. Al establecerse conexiones metafísicas y semánticas puede aceptarse la siguiente afirmación: todo lo real tiene su antirrealidad, también llamada realidad opuesta. El ataque al antirrealismo empieza por la confusión entre la metafísica y la semántica. «*Realism* is the thesis that the objects, properties and relations the world contains exist independently of our thoughts about them or our perception of them»⁹ (KHELENTZOS, 2004: 2).

Por último, en el estudio de la ciencia se habla de una realidad científica, en la cual los hechos no siempre son justificados, pero permiten percibir la realidad. Los hechos semánticos son independientes del estado de la mente pues son pensamientos y oraciones que representan dichos hechos.

En la introducción del libro *Realism/Antirealism and Epistemology* Christopher Kulp habla de un tipo de realismo basado en la teoría de la percepción. Es el llamado realismo *naïve*, donde la existencia del objeto material es independiente del acto perceptivo del sujeto. Los objetos materiales son entidades independientes de la mente, por lo que se les concede una condición ontológica positiva. Por otra parte, John Stuart Mill presenta una versión sobre el realismo que contrasta con el realismo *naïve*. Es el Fenomenalismo, donde el sujeto no percibe un objeto material de la realidad, sino una sensación visual. Para los fenomenalistas, los objetos materiales no son independientes

⁸«Entonces emplearé el término “realismo” para denotar la idea de que la realidad del mundo externo de objetos concretos y, la verdad sobre esa realidad, son lo que son, independientemente de nuestro conocimiento de ellos. Son, independientemente de las creencias humanas, conceptualizaciones, descripciones, oraciones, percepciones, convenciones, idiomas, y así sucesivamente».

⁹ «El Realismo es la tesis de la existencia de los objetos, propiedades y relaciones en el mundo que existen independientemente de nuestros pensamientos acerca de ellos o nuestra percepción de ellos».

de la mente, lo que el sujeto percibe no son entidades sino sensaciones. En este realismo a las entidades independientes de la mente no se les otorga un estatus como objetos materiales. Lo que da lugar a lo que Searle denomina *campo vacío* de la realidad, es decir, desde la cuestión ontológica el *campo vacío* sería el antirrealismo. Searle entiende la realidad en términos ontológicos, no en términos de verdad.

La pragmática permite una nueva perspectiva de la antirrealidad, lo antirreal permite considerar los objetos antirreales como aquellos que no tienen referencia realista. El antirrealismo puede definirse como lo opuesto al realismo o como la combinación de la realidad y lo fantástico. Donald Davidson considera que el antirrealismo es una manifestación del impulso incontenible en la filosofía occidental para asegurar que todo lo que es real puede ser conocido. El antirrealismo intenta lograr esto mediante la lectura de la existencia, aquello que decreta que está más allá del alcance del conocimiento humano.

El concepto de la verdad

Establecer la concepción del realismo desde el sentido común y racional implica abarcar el concepto de la verdad de la realidad a través de una perspectiva epistémica. Mientras la antirrealidad implicaría todo lo contrario, es por esta razón por lo que los estudios de filosofía defienden que es más fácil creer en el movimiento del realismo que en el antirrealismo. Basándose en esto, Caleb Miller considera que la perspectiva epistémica se convierte en el medio para analizar el grado de verdad de la realidad tanto desde un sentido objetivo como desde un sentido subjetivo. En el sentido objetivo, una creencia es válida solo si es verdad o si está formada por valores objetivos cuya función es encontrar la verdad de la realidad y evitar la falsedad. La creencia puede ser considerada válida si queda formalizada y aceptada a partir de la experimentación de las facultades cognitivas. En el sentido subjetivo, una creencia es racional si esta creencia pertenece y se basa en la razón del agente, pues, al ser su objetivo el valor epistémico de la verdad, su creencia se forma en la cordura de su razón. «It is this subjective epistemic rationality that is most pertinent to the project of honest truth-seeking. To be rational in

this sense is to do the best we can to have an accurate view of the world»¹⁰ (*Realism & Antirealism*, 2002: 16).

El razonamiento de Miller parece quedar un tanto incompleto y no parece que la diferencia entre los dos sentidos de la perspectiva epistémica quede claramente diferenciada al final de su artículo. Puede considerarse que el grado de la relación entre objetividad y subjetividad esté en constante realimentación y el intento de explicar la relación de ambos factores de forma independiente no conduzca a una meta aclaratoria, sino que provoca más confusión. Al hablar de realidad no es posible anular el sentido objetivo para encontrar un razonamiento subjetivo, al igual que no puede anularse la relación relativa entre ambos sentidos al hablar de subjetividad. La razón permite acercar al individuo al encuentro de una visión precisa del mundo. La acción objetiva de observación permite el acercamiento de la realidad objetiva del mundo, pero es el agente quien mediante sus facultades cognitivas recibe la imagen del mundo, lo percibe y representa desde la subjetividad epistémica. El sentido subjetivo de la racionalidad epistémica parece ser consecuencia del valor que se le atribuye al sentido objetivo de la relación epistémica entre la realidad en sí y su intento por ser definida.

Al elegir el sentido racional como la búsqueda de la verdad de la realidad, hace que se produzca el rechazo a la aceptación del género antirrealista, al ser considerado opuesto a la realidad, es a su vez opuesto a la razón. Pero la existencia de la realidad no se basa en la negación de la razón. La negación implica la conciencia de la intuición supeditada al grado racional del individuo, lo que trae consigo la necesidad por establecer normas y creencias adaptadas socialmente y aceptadas como verdades absolutas. Cuando es utilizada la intuición realista del sentido común para tratar de comprender la relación existente entre verdad y realidad surgen preguntas que responden al hecho como una construcción social, al ser un mundo conceptualizado no puede asegurarse la fiabilidad del conocimiento de la realidad ni de cómo son los objetos, las cosas, en realidad.

¹⁰ «Es esta racionalidad epistémica subjetiva la más pertinente para el proyecto de una búsqueda honesta de la verdad. Para ser racional en este sentido hay que hacer lo mejor que podamos para tener una visión más precisa del mundo».

The epistemic argument against realism, as I have presented it, really offers two potential defeaters of realism. The first is the claim that we cannot have cognitive access to anything that could justify the claim that realism is true. The second, which is taken to follow from the first, is the claim that realism is committed to incoherence.¹¹ (*Realism & Antirealism*, 2002: 20)

Mark S. McLeod plantea un diálogo entre el realismo y el irrealismo. El realismo defiende que el mundo existe *ahí* independientemente de nuestra epistemología, pero no se puede acceder al mundo sin la epistemología. A su vez, McLeod plantea la cuestión metafísica de la aceptación de la verdad del sujeto: el sujeto decide qué afirmación es verdadera o decide de qué manera creer; desde un sentido metafísico, el sujeto decide de qué manera es el mundo, en la creencia de que el mundo es de una forma u otra. Aunque la última afirmación pueda ser calificada como una idea absurda, origina planteamientos sobre reconstrucción de la realidad independientemente de que la relación con el mundo no sea causal. El irrealismo, por su parte, acusa al realismo de escepticismo al considerar que su relación metafísica contribuye a la naturaleza del mundo. La perspectiva realista no puede afirmar de forma racional que el mundo es real en sí mismo, pues necesita referirse a la realidad del mundo desde la epistemología y la epistemología solo presentará el mundo conocido y no el mundo mismo en un mundo realista, por lo que la perspectiva realista solo puede hablar de cómo quiere ordenarse el mundo.

La verdad en la perspectiva realista y antirrealista

Kant en sus discursos sobre la realidad muestra una verdad de un mundo de apariencias. Esto conduce a considerar la relación que existe entre la teoría de la coherencia y la opinión de que el valor de la verdad de un enunciado no es algo que se posee independientemente de la capacidad real para decidir lo que tiene valor de verdad.

Antirealists follow Kant in rejecting any notion of a mind-independent reality as that to which we have cognitive access. The mind has access to reality

¹¹ «El argumento en contra del realismo epistémico, como lo he presentado, realmente ofrece dos vencedores potenciales sobre el realismo. El primero es la afirmación de que no podemos tener acceso cognitivo a nada que pudiera justificar la afirmación de que el realismo es cierto. El segundo, que parte del primero, es la afirmación de que el realismo está sometido a una incoherencia».

only through the mediation of a conceptual scheme for representing that reality. Realists think there is a unitary sense of «object», «property»¹² (KHELENTZOS, 2004: 7)

En la postura realista encontramos a defensores como Alston, Chisholm y a Searle, mientras que Davidson, Harman y Rorty defienden la postura antirrealista. Searle y Chisholm interpretan el realismo como una tesis ontológica, mientras que Alston, sin negar el realismo como un alcance ontológico, la interpreta en términos de verdad. Harman y Rorty, por otra parte, plantean dudas acerca de la legitimidad de la postura realista en defensa práctica de la postura antirrealista. Davidson pone en duda el realismo pues piensa que nadie ha encontrado todavía el sentido no trivial del propio concepto de realismo.

«The problem starts with the ambiguity between an epistemic and an ontological sense»¹³ (*Realism/Antirealism and Epistemology*, 1997: 16) A partir de la distinción entre lo epistémico y el sentido ontológico objetivo o subjetivo, John R. Searle en el artículo “Does the Real World Exist?” establece seis proposiciones que permiten comprender lo que él concibe como realismo. En el primer punto comienza por denominar el *realismo externo* como el mundo (o, alternativamente, la realidad o el universo) que existe independientemente de las representaciones de este. Para Searle, el realismo externo no forma parte de una teoría empírica, sino de la proyección inteligible de una parte del pensamiento y del lenguaje. Los objetos materiales son independientes del pensamiento o de la presencia de otros agentes, por lo que existen argumentos *transcendentales* que justifican la presencia de entidades que forman parte del antirrealismo. El realismo externo está muy cerca de la opinión de que existe una realidad ontológicamente objetiva, pero afirmar la existencia de la realidad desde una perspectiva epistémica y ontológica no implica que ambas afirmaciones sean equivalentes. El realismo externo existe como una realidad independiente de representaciones, pero no justifica que exista una realidad independiente de la mente,

¹² «Los antirrealistas siguen a Kant en el rechazo de cualquier noción de una realidad independiente de la mente como aquella a la que tenemos acceso cognitivo. La mente tiene acceso a la realidad solo a través de la mediación de un esquema conceptual para la representación de esa realidad. Los realistas creen que hay un sentido unitario de «objeto», «propiedad».

¹³ «El problema comienza con la ambigüedad entre el sentido epistémico y el ontológico».

como afirma el sentido ontológico objetivo. La distinción entre realismo externo y sentido ontológico se encuentra en el hecho de que algunos estados mentales (como el dolor) son parte del sentido ontológico subjetivo, pero no son representaciones de la realidad, sino que son independientes. Todo sentido ontológico objetivo concierne el realismo externo, pues la independencia de la mente implica la independencia de representación. Pero la realidad externa no tiene por qué implicar un sentido ontológico objetivo. Sin ser independiente de la mente, un estado mental (como una emoción) puede ser una representación independiente.

2. «Human beings have a variety of interconnected ways of having access to and representing features of the world to themselves»¹⁴ (*Realism/Antirealism and Epistemology*, 1997: 16). Searle se refiere a la percepción, pensamiento, lenguaje, creencias y deseos, así como su representación material como los mapas, fotografías, etc. Estas representaciones son parte de una intencionalidad intrínseca: las creencias y percepciones, o de una intencionalidad derivada: los mapas y las oraciones.

3. Las representaciones, como las creencias y percepciones, tienen como objetivo representar cómo son las cosas en realidad. Si estas representaciones tienen éxito, entonces son verdaderas (si se corresponden con los hechos de la realidad), si fracasan, son falsas. La representación verdadera, por lo tanto, sería una versión de la teoría de la verdad pues la representación es una versión de la realidad.

4. La *relatividad conceptual* hace referencia a los sistemas de representación creados por el hombre (esquemas conceptuales, gramática, etc.), estas son medidas arbitrarias pues es posible crear diferentes sistemas que representen la realidad (representaciones que a su vez pretenden representar la verdad de la realidad)

5. El deseo del hombre por crear representaciones verdaderas de la realidad está influenciado por los factores culturales, económicos, psicológicos, etc. El esfuerzo por conseguir representar la realidad desde una objetividad epistémica completa parece demasiado complejo pues las propias investigaciones poseen un punto de vista afectado

¹⁴ «Los seres humanos tienen una variedad de formas interconectadas a las que se tiene acceso y que representa las características del mundo para sí mismos».

por todo tipo de factores personales, se encuentran dentro de un determinado contexto cultural e histórico. La objetividad epistémica es a menudo difícil de obtener.

6. El sentido epistémico permite tener representaciones verdaderas de la realidad, son las proyectadas por el conocimiento (las representaciones de tipo justificación o prueba). Los criterios del conocimiento no son arbitrarios y son impersonales. En este campo se encuentra el área de la ciencia, donde el conocimiento se convierte en sistema de representación verdadera. La objetividad epistémica se obtiene al poseer conocimiento legítimo.

Para Searle es posible diferenciar entre el realismo y el antirrealismo. En la visión realista existen estados conscientes que se relacionan con las representaciones de la realidad, los cuales dependen de la mente. Si se dice que algo no existe, es una afirmación con respecto a la realidad externa, nada puede existir independientemente de las representaciones. La realidad es independiente de la mente. Por otro lado, la antirrealidad no necesita estados conscientes, por lo que para el antirrealista no puede existir una realidad independiente de la mente. La realidad y la antirrealidad deben su categorización a la teoría del conocimiento. La teoría del conocimiento justifica las creencias en las diversas categorías de la percepción de la realidad. Estas categorías pueden ser las consecuencias de las creencias, la coherencia, la explicación de las consecuencias de las creencias, la pragmática o la biología. El conocimiento del Antirrealismo se basa en la relación del ser humano con la realidad. La antirrealidad puede ser creada a partir del realismo. Esto sucede cuando se altera la propiedad de un objeto existente.

René van Woudenberg en “On the Metaphysical Implications of Alethic Realism” habla de dos tipos de antirrealidades metafísicas, la primera de ellas basada en la negación de la existencia *per se*. Otra postura antirrealista es negar que algo, un objeto, una creencia, un ente, un hecho, etc., es como comúnmente se considera que es. Existe una tercera forma de tratar la antirrealidad, es la llamada «postura global» que es aquella que niega que haya una manera de determinar que el mundo es independiente de sus representaciones (oraciones, pensamientos, percepciones, creencias).

I use the word «representation» such that sentences, thoughts, perceptions, beliefs, and so forth all count as representations. The anti realists of

this type holds that the way the world is depends, at least in part, on the conceptual schemes we employ for representing the world. Or to put it in a slightly different way, the world is constitutively dependent upon our representations.¹⁵ (*Realism & Antirealism*, 2002: 123-124)

La posición oficial de William Alston es que la concepción realista de la verdad es metafísicamente neutral en algunos puntos. Alston considera que la concepción realista de la verdad es compatible con las formas del antirrealismo metafísico. Sin embargo, hay dos posturas del antirrealismo metafísico que son incompatibles con dicha concepción. La concepción realista está relacionada con la existencia de las propiedades, y la verdad es una propiedad secundaria, por lo tanto la relación de la idea de que la verdad está relacionada a la concepción realista es secundaria, la verdad es incompatible con la concepción realista de la verdad. «First. The realist conception of truth is committed to the idea that truth is a property that can be attributed to propositions, statements, beliefs, and so forth and hence to the existence of properties. (...) Truth is a secondary property»¹⁶ (*Realism & Antirealism*, 2002: 124)

En segundo lugar, las implicaciones metafísicas de la concepción realista de la verdad tienen que estar basadas en una relación entre la existencia de las propiedades y los esquemas relativos que constituyen la creencia racional de la verdad realista. La concepción realista de la verdad entonces es incompatible con los regímenes relativos en los que no existen propiedades.

Second. If we assume that truth is a property, this would mean that there are schemes relative to which the property of being true exists but also that there are schemes relative to which it does not. But then these last schemes —schemes relative to which the property of being true does not exist— are incompatible

¹⁵ «Yo uso la palabra “representación” de tal manera que las oraciones, pensamientos, percepciones, creencias, y así sucesivamente todos cuentan como representaciones. Los antirrealistas de este tipo sostienen que la forma en que el mundo es depende, al menos en parte, de los esquemas conceptuales que empleamos para representar el mundo. O, para decirlo de una manera ligeramente diferente, el mundo depende constitutivamente de nuestras representaciones».

¹⁶ «Primero. La concepción realista de la verdad está comprometida con la idea de que la verdad es una propiedad que se puede atribuir a las proposiciones, declaraciones, creencias, y así sucesivamente y por lo tanto a la existencia de propiedades. (...). La verdad es una propiedad secundaria».

with the realist conception of truth. For the realist conception of truth requires the existence of the property of being true. (...) The idea would then be that there are schemes relative to which properties exist and others relative to which no properties exist. And since truth is a property, it would mean that there are schemes relative to which no property of being true exists. The realist conception of truth is therefore incompatible with such schemes, for it involves commitment to the existence of the property of being true.¹⁷ (*Realism & Antirealism*, 2002: 126)

David Leech Anderson en su artículo “Why God is Not a Semantic Realist” trata el dualismo semántico desde aquellos argumentos que caracterizan qué es la verdad.

Realist statements would be governed by one notion of truth (e.g., the correspondence theory), and antirealist statements would be governed by another notion of truth (e.g., the coherence theory). On this analysis, semantic dualism would consist in the claim that the predicative «true» is systematically ambiguous, expressing one property in some contexts, another property in other contexts. Though there are those who have argued for multiple truth predicates, I believe that there is only one coherent notion of truth. It is a primitive notion that admits of very little in the way of analysis (although it is probably closer to «correspondence» than to any other popular alternative). If this is true, then the semantic differences between realism and antirealism must reside somewhere other than in the truth predicate itself.¹⁸ (*Realism & Antirealism*, 2002: 133-134)

¹⁷ «Segundo. (...). Si asumimos que la verdad es una propiedad, esto significaría que hay esquemas relativos a los cuales existe la propiedad de ser cierto, pero también que hay esquemas de relación a los que no. Pero luego estos últimos esquemas -esquemas relativos a la propiedad de ser cierta la no existencia- es incompatible con la concepción realista de la verdad. La concepción realista de la verdad requiere de la existencia de la propiedad de ser cierto. (...). La idea sería entonces que hay esquemas relativos en los que existen propiedades y otros concernientes en los que no existen propiedades. Y puesto que la verdad es una propiedad, significaría que hay esquemas relativos en los que no existe ninguna propiedad de ser cierta. La concepción realista de la verdad es, por tanto, incompatible con dichos planes, ya que implica el compromiso de la existencia de la propiedad de ser cierto».

¹⁸ «Las declaraciones realistas se regirían por una noción de verdad (por ejemplo, la teoría de la correspondencia), y las declaraciones antirrealistas se regirían por otra noción de la verdad (por ejemplo, la teoría de la coherencia). En este análisis, el dualismo semántico consistiría en la afirmación de que el predicativo “verdadero” es sistemáticamente ambiguo, que expresa una propiedad en algunos contextos, otra propiedad en otros contextos. Aunque hay quienes han abogado por múltiples predicados

Ralph C. S. Walker en su libro *The Coherence Theory of Truth* define el antirrealismo como la forma de teoría de la coherencia de la verdad, una teoría del significado y la comprensión pues, para entender el significado de una oración, es necesario comprender las condiciones bajo las cuales se garantiza su afirmación.

Por último, la verdad puede depender de la descripción de Hilary Putman sobre la mente humana y que sigue la siguiente descripción: «we all are and always have been brains in a vat»¹⁹ (*Realism & Antirealism*, 2002: 137), quiere decir que nuestras experiencias presentes y futuras de un mundo externo no son más que las imágenes que proyecta una máquina al estimular nuestro cerebro sin cuerpo, el cual percibimos como un entorno compartido. Putman plantea un argumento en la teoría de los modelos antirrealistas. Este argumento presenta un desafío antirrealista al realismo. El argumento pretende mostrar que el problema de la representación del mundo desde una realidad metafísica es insoluble para los realistas. Para representar el mundo los realistas naturalistas se cuestionan si el realismo metafísico presupone la correspondencia con la teoría de la verdad, mientras que los realistas pragmáticos se valen de la deconstrucción. Ninguna de estas posturas consigue refutar el argumento de Putman.

DISTINCIÓN ENTRE REALISMO Y ANTIRREALISMO

Para Gilbert Harman, en “Pragmatism and Reasons for Belief”, la distinción entre el realismo y el antirrealismo se basa en la respuesta a la pregunta sobre la representación. En el realismo se representan las cosas como realmente son, mientras el antirrealismo niega las cosas como realmente son. Pero la negación no implica la inexistencia de algo, sino que interpreta la existencia en sí. Pero también se puede encontrar una forma del antirrealismo que niega el sentido de suponer la existencia o no de las cosas en la realidad y su interpretación. Parece ser, entonces, que no existe una clara diferencia entre realismo y antirrealismo, algo que justifica Harman al hacer referencia al Pragmatismo:

de verdad, creo que solo hay una noción coherente de la verdad. Es una noción primitiva que admite muy poco en el camino de análisis (aunque está probablemente más cerca de la “correspondencia” que de cualquier otra alternativa popular). Si esto es cierto, entonces las diferencias semánticas entre realismo y antirrealismo deben residir en otro lugar que en el propio predicado de verdad».

¹⁹ «Somos y hemos sido siempre cerebros en una cubeta».

Pragmatism supposes that all or almost all questions are at least in part practical questions. Since one answers many of these questions by adopting certain beliefs, pragmatism tends to emphasize practical reasons for belief. Pragmatism might be considered a form of antirealism, but it is probably better seen as rejecting the distinction between realism and antirealism on the grounds that there is no sharp distinction between theoretical and practical questions.²⁰ (*Realism/Antirealism and Epistemology*, 1997: 123)

A la hora de plantearse qué es el realismo no basta con definirlo como la tesis de que *el mundo real existe de forma externa al sujeto*. Pues esta afirmación genera la cuestión sobre la percepción y la perspectiva. Todo argumento que justifique que existe un mundo «ahí fuera» está influenciado por la objetividad de la verdad. La preocupación reside entonces en establecer un discurso empírico a partir de la búsqueda de la objetividad como prueba de la verdad. Esto permitiría establecer un sistema de evaluación para afirmar la validez de la experiencia del mundo. Los defensores del realismo buscan reforzar la identificación de la objetividad del tema de la verdad para justificar la importancia que tiene la metafísica para el realismo.

El concepto de realismo queda justificado por la experiencia, mientras el concepto de antirrealismo se vale de la lógica:

The key antirealist insights is that classical rules of inference embody the realist metaphysical image of a world determinate beyond our powers to recognise its determinacy. In short, classical logic is not *logic*, it is logic *plus* metaphysics. The experienceable logic on antirrealism is *pure* logic, containing no more than the essential metaphysical commitments required for any coherent account of experience.²¹ (LUNTLEY 1988: 99)

²⁰ «El pragmatismo supone que todas o casi todas las preguntas son, al menos en parte, cuestiones prácticas. Dado que uno responde a muchas de estas preguntas mediante la adopción de ciertas creencias, el pragmatismo tiende a enfatizar razones prácticas para la creencia. El pragmatismo podría considerarse una forma de antirrealismo, pero es probable que sea mejor visto como forma de rechazo ante la distinción entre el realismo y el antirrealismo como motivo de que no hay una clara distinción entre cuestiones teóricas y prácticas».

²¹ «La clave de las ideas antirrealistas es que las reglas clásicas de la inferencia encarnan la imagen realista metafísica de un determinado mundo más allá de nuestra capacidad para reconocer su

Seguendo la epistemología tradicional, el realista considera que el mundo está poblado de objetos cuya existencia y propiedades están determinados por el conocimiento de su posesión. Mientras ahora, el antirrealista sostiene que no se conoce una verdad que sustente la existencia más allá del saber humano. Por lo que no es posible concebir el mundo y sus objetos a partir de la experiencia, pues su existencia y carácter trasciende al conocimiento.

En el capítulo seis del libro *Logic & Experience the case for antirealism* Michael Luntley defiende el antirrealismo como una tesis sobre una restricción en nuestro concepto de la verdad. Esta restricción queda supeditada a la implicación lógica de los conceptos de verdad y objetividad, los cuales condicionan las manifestaciones del conocimiento.

A constraint that serves to legitimate an account of the logical constants weaker than classical logic and proof-theoretically intuitionistic. Then the only concepts whose content is altered by the antirealist are our concepts of truth, objectivity and knowledge and the logical constants themselves. (...) At heart it is an issue about the structure.²² (LUNTLEY 1988: 10)

El antirrealismo existe más allá del conocimiento, lo que hace que Leech Anderson se plantee cómo el antirrealismo manifiesta la experiencia del hombre con el mundo externo. De su deducción saca tres posibles hipótesis. La primera está relacionada con el realismo metafísico. El realismo metafísico queda constituido por aquellos objetos que son independientes de la mente que nacen de la experiencia humana en un mundo externo. Los objetos existen en sí mismos independientemente de la actividad cognitiva del sujeto y poseen aquellas características que el propio sujeto les atribuye. Por otro lado, nos encontramos con el idealismo teocéntrico. La interacción de la mente de Dios con la mente humana es la causa de las experiencias humanas

determinación. En resumen la lógica, clásica no es lógica, es la lógica más metafísica. La lógica experimentable en el antirrealismo es pura lógica, que no contiene más que los compromisos metafísicos esenciales requeridos para cualquier explicación coherente de la experiencia».

²² «Una restricción que sirve para legitimar una relación de las constantes lógicas más débiles de la lógica clásica y la prueba teórica intuicionista. Entonces los únicos conceptos cuyo contenido se ve alterado por el antirrealista son nuestros conceptos de verdad, la objetividad y el conocimiento y las propias constantes lógicas. (...). En el fondo se trata de una cuestión sobre la estructura».

presentes y futuras de un mundo externo. Dicha opinión está relacionada con el estudio de Berkeley, el cual se verá posteriormente en el apartado del lenguaje imaginario.

Son muchos los que intentan explicar la existencia del antirrealismo, como George Levine, quien afirma que el antirrealismo depende del sentido de la imposibilidad del conocimiento sin mediación. «The appearance of inconsistency is an illusion and, on a natural interpretation of these views, there is no inconsistency whatever in accepting the most naïve version of realism, and accepting any version at all of conceptual relativism»²³ (*Realism/Antirealism and Epistemology*, 1997: 26)

Roderick M. Chisholm en “Why the Theory of Knowledge Has to Be Realistic” defiende que la teoría del conocimiento no tiene por qué ser realista. Las experiencias están relacionadas con el mundo externo, las creencias no lo desmienten. Pero eso no implica que las sensaciones y experiencias sean reales. Los conceptos epistémicos son conceptos normativos cuyo objetivo es justificar las creencias, en qué se debe creer, en qué no se debe creer. Son los llamados *principios normativos de supervivencia*.

Otro concepto sobre el antirrealismo lo aporta Donald Davidson en “Indeterminism and Antirealism”:

Antirealism is a manifestation of the irrepressible urge in Western philosophy to ensure that whatever is real can be known. Antirealism attempts to achieve this by reading out of existence whatever it decrees lies beyond the scope of human knowledge.²⁴ (*Realism/Antirealism and Epistemology*, 1997: 109)

Richard Rorty en “Realism, Antirealism, and Pragmatism: Comments on Alston, Chisholm, Davidson, Harman, and Searle” se percata de que Davidson a la hora de definir el antirrealismo se aleja del sentido ontológico y epistemológico: «Donald

²³ «La aparición de la inconsistencia es una ilusión y, en una interpretación natural de estos puntos de vista, no hay incompatibilidad alguna en aceptar la versión más ingenua del Realismo, y aceptar cualquier versión en absoluto del relativismo conceptual».

²⁴ «El antirrealismo es una manifestación del impulso incontenible de la filosofía occidental que asegura que todo lo que es real puede ser conocido. El antirrealismo intenta lograr esto mediante la lectura de la existencia, lo que decreta que está más allá del alcance del conocimiento humano».

Davidson defines antirealism invidiously, as the attempt to "read out of existence whatever it decrees lies beyond the scope of human knowledge" and as "trying to trim reality down to fit its epistemology"»²⁵ (*Realism/Antirealism and Epistemology*, 1997: 149)

La observación de Rorty permite acercar el concepto de antirrealismo a partir del idealismo, pues permite comprender una nueva construcción ontológica:

Idealism became unpopular because it added a constructive ontological suggestion («reality is spiritual in nature») to this destructive rhetorical question. Verificationism made the same mistake when it asserted that everything is either a sense experience or a logical construction out of sense experiences. Pragmatists eschew such constructive suggestions and refuse to offer an ontological view.²⁶ (*Realism/Antirealism and Epistemology*, 1997: 150)

Para Michael Luntley el idealismo trata los objetos de forma privada en términos de ideas, desde el mundo del sentido interno, sin referencia al mundo de los sentidos externos:

Idealism is a thesis about what sorts of content are possible for, or may be grasped by, creatures like ourselves. It is not *directly* a thesis about whether the world exists independently of our verification of it, for in Idealism this matter is approached only through a semantic thesis that rules out the possibility of grasping the kinds of content needed to frame the realist position. However, if we reject Idealism's two mistakes and thereby allow the possibility of grasping the kinds of contents required for stating the realist option, we have still to argue

²⁵ «Donald Davidson define el antirrealismo de forma antipática como el intento de "leer fuera de la existencia, lo que decreta mentiras más allá del alcance del conocimiento humano" y como "intentando arreglar la realidad para adaptarse a su epistemología"».

²⁶ «El idealismo se hizo impopular porque añade una sugerencia constructiva ontológica ("la realidad es de naturaleza espiritual"). a esta pregunta retórica destructiva. El verificacionismo cometió el mismo error al afirmar que todo es o bien una experiencia sensorial o una construcción lógica de las experiencias sensoriales. Los pragmáticos evitan tales sugerencias constructivas y se niegan a ofrecer una visión ontológica».

that that opinion is viable: we still have to argue that the option can be shown to obtain. And this is the objectivity-of-truth issue.²⁷ (LUNTLEY 1988: 29)

Michael Luntley desarrolla la idea de considerar el antirrealismo como la filosofía de la percepción, llamada teoría realista de la percepción, es decir, la percepción de la realidad implica una representación antirrealista de la propia realidad. Defiende sus ideas al considerar que en el realismo el significado de la realidad no solo es algo insostenible sino que el rango de la experiencia de los argumentos realistas es algo innecesario. Por lo que se recurre a la imagen metafísica para explicar y representar la realidad y la experiencia pero que carece de valor a la hora de investigar el realismo. A pesar de esto, las imágenes de la metafísica proyectada tanto en metáforas como en los mitos han sido tomadas como argumento en las discusiones filosóficas.

I consider two examples to illustrate the range of an antirealist account of experience: other minds and theoretical entities in science. (...), the antirealist can avail himself of almost everything that could be wished for in an account of our experience of the world. At the end all that is missing is a metaphysical image or metaphor: the myth of realism, a philosophical myth that serves no useful purpose in our enquiries about the world. Moreover this myth has infected and been responsible for debates in disciplines other than philosophy; debates concerning the possibility of construing disciplines as objective cognitive enquiries.²⁸ (LUNTLEY 1988: 11)

²⁷ «El idealismo es una tesis acerca de qué tipo de contenidos son posibles para, o pueden ser comprendidos por, criaturas como nosotros. No es directamente una tesis acerca de si el mundo existe independientemente de nuestra verificación de él, porque en el Idealismo este asunto es abordado solo a través de una tesis semántica que descarta la posibilidad de captar los tipos de contenido necesarios para enmarcar la posición realista. Sin embargo, si rechazamos los dos errores de Idealismo y de esta manera permitimos la posibilidad de comprender los tipos de contenidos necesarios para afirmar la opción realista, todavía tenemos que discutir que esa opinión es viable: todavía tenemos que argumentar que la opción puede ser demostrada para su obtención. Y este es el problema de la objetividad de la verdad».

²⁸ «Tendré en cuenta dos ejemplos para ilustrar el rango de la variable antirrealista de la experiencia: mentes y entidades teóricas de la ciencia. (...), el antirrealista puede acogerse a casi todo lo que podría tenerse en cuenta en nuestra experiencia del mundo. Al final lo único que falta es una imagen metafísica o la metáfora: el mito del Realismo, un mito filosófico que no sirve a ningún propósito útil en nuestras investigaciones sobre el mundo. Además, este mito ha infectado y ha sido responsable de los debates en disciplinas distintas de la filosofía; debates sobre la posibilidad de interpretar disciplinas como investigaciones cognitivas objetivas».

Para el antirrealista, las condiciones de la verdad no pueden constituir una concepción si estas se basan en la existencia y el carácter de las cosas, pues estas propiedades están determinadas más allá de la propia investigación de su verdad. Lo que es interesante trabajar es cómo la concepción propia de los objetos desde el conocimiento se encuentra en una continua recreación de la comprensión de los enunciados que definen dichos objetos, es decir, las conexiones que se establecen entre el significado y significante no en el campo denotativo en sí, sino en sus variables connotativas.

El antirrealismo permite desarrollar la restricción de la objetividad en el empleo del adjetivo «metafísico» y esto se manifiesta en el sentido de la relación del individuo con el objeto.

The concept of sense is explicitly designed to capture the intentionality of our relations to objects in thinking about them. (...) is what Frege called the «mode of presentation» of the object. Another way of putting this is to say that when we think of an object, when we have a mode of presentation of it, we have some *representation* of it.²⁹ (LUNTLEY 1988: 165)

Existe la llamada teoría de contenido, que restringe el contenido de los enunciados a las traducciones. Esta noción dota a las formas tradicionales de la semántica no realista. Este carácter de la teoría antirrealista de contenido demuestra que no hay ninguna clase de base de enunciados acerca de un nivel básico de la experiencia, es decir, toda experiencia es construible.

Luntley declara que todo antirrealista se opone a la concepción de la ciencia, cuya búsqueda se encuentra en la forma de la realidad, como concepción de la verdad, pues es independiente al saber de cómo es la realidad. El antirrealismo posee el recurso de la mitología para explicar los hechos científicos.

²⁹ «El concepto de sentido está explícitamente diseñado para captar la intencionalidad de nuestras relaciones con los objetos al pensar en ellos. (...) lo que Frege llama el “modo de presentación” del objeto. Otra forma de expresar esto es decir que cuando pensamos en un objeto, cuando tenemos un modo de presentación del mismo, tenemos una representación de él».

the antirrealist must obviously oppose the conception of science as an enterprise after *truth*; an enterprise that seeks to provide ever more accurate accounts of the way reality is independently of the way we know it to be. Similarly, the antirealist must also oppose that conception of the relation between the scientific and common-sense accounts of experience which holds that the former give the true, *real*, account of the matter as opposed to the latter's only apparent one.³⁰ (LUNTLEY 1988: 252)

Sin embargo, esta deducción no implica tener que adoptar una postura radical contra la concepción científica. Pues cabe plantearse si surge algún problema a la hora de explicar desde la antirrealidad la relación entre el sentido común y los informes científicos de la experiencia. «The antirealist will only oppose those realists who think that, in some sense, the scientific discussion of invisible structures gives the *real* description of reality as opposed to an apparent one given in common-sense»³¹ (LUNTLEY 1988: 253).

La polémica entre la verdad de la realidad en el realismo y el antirrealismo da lugar en la crítica a numerosas posturas que defienden una ideología u otra. Los recursos que justifican una postura realista de una postura antirrealista no hacen desmerecer a su contraria. El debate continúa abierto y no da lugar a una resolución que satisfaga a los teóricos. La crítica del antirrealismo no se encuentra solo de forma generalizada, sino que la producción literaria también plantea los mismos problemas de pensamiento a la hora de analizar la ficción realista de la antirrealista y cómo dicha polémica influye a la hora de analizar las características del lenguaje imaginario y su producción literaria en el ámbito antirrealista.

³⁰ «El antirrealista obviamente debe oponerse a la concepción de la ciencia como una empresa de la verdad; una empresa que busca ofrecer cuentas cada vez más precisas de la forma en la realidad es independiente de la forma en que sabemos que es. Del mismo modo, el antirrealista también debe oponerse a que la concepción de la relación entre las cuentas de científicos y de sentido común de la experiencia que sostiene que los primeros dan la verdadera, real, cuenta de la cuestión en lugar de solo una apariencia de esta última».

³¹ «El antirrealista solo se opondrá a los realistas que piensan que, en cierto sentido, la discusión científica de estructuras invisibles da la descripción real de la realidad en lugar de una aparente que se da en el sentido común».

LA FICCIÓN EN EL ANTIRREALISMO

En el apartado anterior se examinaba el fundamento teórico e histórico del realismo y el antirrealismo. A partir del cual puede definirse el antirrealismo como lo opuesto al realismo. En lo que a esto respecta el sentido de la realidad y la antirrealidad quedaría relacionado de la misma forma. El mundo que existe forma parte de la realidad, el mundo que no existe forma parte de la no-realidad. La teoría antirrealista sería reacia ante dicha afirmación pues *realidad* es un término, un concepto, que permite definir el mundo conocido, perceptible, por lo que todo lo que no sea esa realidad es una antirrealidad para el ser humano, aunque esa antirrealidad exista en el espacio y tiempo, pero quizá en diferentes dimensiones, por esta razón escapa a la percepción humana. El único acceso que cabría concebir para percibir esa antirrealidad está motivado por la curiosidad y las hipótesis teóricas que nunca podrán ser demostradas.

La tarea del crítico literario se encuentra no en el estudio de la mente del sujeto, sino en cómo la mente del sujeto se manifiesta en la creatividad literaria y esto implica la representación de las formas en las que el hombre se relaciona con el mundo.

Aunque la cultura parece limitar lo antirreal a la negación de lo real, de la verdad de su existencia, la ficción e imaginación son herramientas que permiten concebir la existencia de la antirrealidad. La creación ficticia permitirá la representación de la realidad así como concebir una antirrealidad y, a su vez, la existencia de la antirrealidad será independiente de los valores de sugestión de cualquier individuo o incluso a la propia existencia de la realidad. El grado válido de la ficción no quedará determinado por la realidad en sí ni la verdad de la realidad, sino por la verdad de la ficción que puede encontrarse en la realidad creada/representada.

Frances Howard-Snyder en “Truth in Fiction: The Whole Story” plantea la verdad de la ficción según la lectura de la obra. Howard-Snyder concreta dos posturas basando su razonamiento en la teoría crítica. Por un lado establece la postura del Nihilismo, en la que la verdad dependerá del lector y del momento en el que la obra sea leída, por lo tanto no hay una verdad concluyente; y, por otro, la postura del realismo en la que la verdad forma parte de la objetividad y queda determinada a todos los

espectadores, es decir, la respuesta no depende ni del lector ni del momento en el que se lee la obra.

The author creates the fiction. Surely her intentions have a significant, even decisive, bearing on what is true in it. This suggests a simple account of truth in fiction: «In fiction, the proposition is true if and only if the author of fiction intends that in the fiction, proposition.»³² (*Realism & Antirealism*, 2002: 255)

Sin embargo, la teoría de Howard-Snyder no es concluyente, pues al igual que toma como referencia los movimientos del nihilismo y realismo para determinar la verdad de la ficción, nada le impide hacer referencia a otros movimientos que permitan ser considerados como factores condicionantes de la lectura en sí. Lo que cabe destacar en esta teoría es el hecho de que en la ficción la propuesta es verdadera si en ella se reflejan las creencias del mundo del grupo comunitario. Por ejemplo, en el poema de Dante *La Divina Comedia* (s. XIV), de acuerdo con sus principios, es verdad que Dios existe, la tierra es plana y es el centro del universo, etc.

Cuando el grupo comunitario no cree en la existencia del mundo ficticio o el autor se equivoca en las creencias de sus contemporáneos, entonces se plantea el hecho de determinar la obra como parte del antirrealismo: «the author's contemporaries constitute his intended audience, and his beliefs about their beliefs enable him to carry out his intention of directing their imaginings»³³ (*Realism & Antirealism*, 2002: 258).

El hecho de crear un mundo implica necesariamente la creación de supuestos. Considerar estos supuestos como reales no depende de la lectura, sino de la labor del imaginario del propio lector que permite al individuo asimilar los supuestos ficticios como factores de verdad dentro de la realidad de la obra.

³² «El autor crea la ficción. Sin duda sus intenciones tienen un significante, incluso decisivo, tendiendo a lo que es verdadero en él. Esto sugiere una simple explicación de la verdad en la ficción: «En la ficción, la proposición es verdadera solo si el autor de la ficción tiene la intención de que en la ficción, proposición».

³³ «los contemporáneos del autor constituyen su público objetivo, y sus creencias acerca de sus creencias le permiten guiarnos en su intención de dirigir sus imaginaciones».

According to Reality Principle, truths of fiction are generated in two ways, or at two different levels. Primary truths (...) are generated directly by constituting the meaning of the sentences of the text. (...). Indirect truths in fiction are generated indirectly by being counterfactually implied by primary truths.³⁴ (*Realism & Antirealism*, 2002: 275)

Salvando distancia ante la confusión de principios epistemológicos y metafísicos, un razonamiento que permite considerar como verdadero los hechos de la ficción está basado en la intención de la autoría. Teoría que defiende C. S. Lewis, quien considera que el principio de realidad forma parte de aquello que el autor pretende contar. «In the fiction, the proposition is true if the proposition would be true if the author were actually doing what she purports to be doing (and what she purports to be doing is what she intends to purport to be doing»³⁵ (*Realism & Antirealism*, 2002: 278)

El narrador es la herramienta que utiliza el autor para hacer dudar al lector si puede fiarse del punto de vista del propio narrador. Si es un narrador en primera persona, siempre puede plantearse la duda de si los hechos relatados son verdaderos en la ficción literaria, a menos que factores externos sean testigos de la veracidad entre las relaciones de la antirrealidad con la realidad. Un ejemplo es la novela de Henry James, *The Turn of the Screw* (1898), donde la crítica considera válidos dos puntos de vista diferentes: uno, que los fantasmas existen realmente; dos, que los fantasmas son parte de la imaginación de la protagonista-narradora de la novela.

If the author intends to purport to be telling the story as known fact, then she is purporting to be telling the story as known fact. If she intends to be

³⁴ «Según el Principio de Realidad, las verdades de la ficción se generan de dos maneras, o en dos niveles diferentes. Las verdades primarias (...) son generadas directamente por constituir el significado de las frases del texto. (...). Las verdades indirectas en la ficción se generan indirectamente pues al ser contrafácticas implican verdades primarias».

³⁵ «En la ficción, la proposición es verdadera si y solo si la proposición sería cierta si el autor estuviera haciendo realidad de lo que pretende estar haciendo (y lo que esta pretende estar haciendo lo que tiene la intención de pretender estar haciendo».

purporting to be telling a pack of boastful lies, then she is purporting to be telling a pack of boastful lies.³⁶ (*Realism & Antirealism*, 2002: 278)

Kelly James en “Fiction as a Kind of Philosophy” comenta que, a la hora de aportar un sentido creíble, la narrativa en sí es más poderosa que el argumento. A través de la creencia es posible alcanzar la verdad moral, por lo que la narrativa es el camino que conduce a esta verdad.

La ficción presenta la moralidad, estética, ideología, psicología, etc., del grupo comunitario, siendo así, tanto los acontecimientos de la narración como las cualidades morales de los personajes dependen de los condicionantes de la realidad de la obra. A su vez, la realidad de la obra no depende de las creencias del escritor y de los lectores. Por esta razón, la representación de la verdad ficticia proyecta una realidad en sí misma, siendo así independiente del juicio moral sobre la obra en sí. Lo que puede ser juzgado es su lectura y la proyección de ésta en la sociedad.

1. We learn about morality through fiction. 2. If we learn about morality through fiction, then the moral qualities of people and events in the story must depend on the same sorts of factors as the moral qualities of people and events in reality. 3. But the moral qualities of people and events in reality don't depend on the beliefs of an author and his audience. So the moral qualities of people and events in the story don't depend on the beliefs of an author and his audience.³⁷ (*Realism & Antirealism*, 2002: 259)

Los críticos en contra del antirrealismo rechazan que el realismo moral sea independiente a las creencias humanas, actitudes, preferencias o sentimientos. Rorty

³⁶ «Si el autor tiene la intención de pretender estar contando la historia como un hecho conocido, entonces ésta es presentada como si estuviera contando la historia como un hecho sabido. Si tiene la intención de ser presentada como si estuviera contando una sarta de mentiras arrogantes, entonces ésta está diciendo que pretendía ser una sarta de mentiras jactanciosas».

³⁷ «1. Aprendemos acerca de la moralidad a través de la ficción. 2. Si aprendemos acerca de la moralidad a través de la ficción, a continuación, las cualidades morales de las personas y los acontecimientos de la historia debe depender de los mismos tipos de factores como las cualidades morales de las personas y los acontecimientos de la realidad. 3. Pero las cualidades morales de las personas y los acontecimientos en realidad no dependen de las creencias de un autor y su público. Así que las cualidades morales de las personas y los acontecimientos de la historia no dependen de las creencias de un autor y su público».

niega la validez del realismo moral en términos de verdad, pues defiende que el arte se opone a la ficción moral tradicional. El objetivo de la ficción moral tradicional es la relación del lector con la creencia de una realidad moral independiente. La ficción al ofrecer nuevas imágenes y revivir imágenes antiguas del ser humano y la sociedad no confirma una realidad moral. «If science is useful fiction, fiction is useful fancy»³⁸ (*Realism & Antirealism*, 2002: 282)

«The power of literature lies partly in its ability to enable us to enter into the world that it creates»³⁹ (*Realism & Antirealism*, 2002: 283) Dummett se plantea si existe la realidad más allá de nuestro conocimiento, pues la realidad metafísica implica, por un lado, preguntarse si el contenido que es captado corresponde a una realidad determinada y fija más allá de lo experimentado, y por otro, si se tiene derecho a creer en la existencia de ese mundo. Esta es la idea metafísica fundamental que defiende el realismo. Pero no existe límite en la relación del hombre con el mundo pues la ficción es el medio que se emplea para manifestar dicha relación, dando lugar a ilimitadas variantes. Sin embargo, la ficción plantea desafíos a la auto-comprensión del hombre con el mundo. Las manifestaciones en la ficción se presentan con la creación de nuevos mundos que pueden ser interpretados como perspectivas del hombre sobre la realidad. El factor que interviene en los desafíos de la mente del lector se basa en la reacción sorpresiva que nace en el lector al iniciar con su lectura la evaluación de sí mismo y el mundo. El lector integra las auto-interpretaciones y la visión del mundo pero la tarea no se acaba en el individuo, sino que al provenir de un medio narrativo afecta a su puesta en común en el grupo comunitario. Una vez asimilados los elementos de la narración como un acto interpretativo sus referentes simbólicos quedan perpetuados en el imaginario colectivo.

A la hora de hablar sobre antirrealismo, Michael Luntley, en su obra *Language, Logic & Experience the case for antirealism*, separa dos conceptos: la objetividad-de-contenido y los temas de objetividad-de-verdad. En el debate entre realismo y antirrealismo, el punto de mira es la competencia del sentido, en la idea de que ambas

³⁸ «Si la ciencia es ficción útil, la ficción es fantasía útil».

³⁹ «El poder de la literatura radica en parte en su capacidad para que podamos entrar en el mundo que crea».

partes ofrecen diferentes especificaciones de contenido. Y esto se proyecta en la literatura donde se plantea nuevamente la cuestión de si el hombre es capaz de determinar y reconocer el concepto trascendente de la verdad.

Uno de los problemas del antirrealismo se basa en la interpretación. Dummett argumenta que no es posible ser conscientes de la interpretación justa de las palabras de los demás, pues el contenido de las palabras se interpreta como una declaración determinante que se relaciona con el reconocimiento del receptor y una interpretación basada en la evidencia de la verdad del mensaje.

Content is specified in terms of truth *conditions*, and the antirealist may agree with the specifications of contents that have been pursued against some of the reductionist tendencies to which Dummett has been attracted. However, even if so agreeing, the antirealist may still constrain content by rejecting the idea that of any given content it has a determinate recognition-transcendent truth *value*.⁴⁰ (LUNTLEY 1988: 7)

El antirrealismo ofrece a la novela una forma de interpretar el sentido a partir del conocimiento y el grado de verdad que se establece en el texto. Luntley considera que el concepto de la verdad está basado en un concepto metafísico y ofrece en su lugar el entendimiento de la verdad como el desafío antirrealista, es decir, la perspectiva antirrealista es entendida como la observación de una lógica que experimenta la verdad, por ende, justifica que la verdad experimentable es la base de del conocimiento. Un mundo puede existir más allá de la experiencia pero el sujeto no parece poder concebir la concepción de un espacio que no sea el *aquí* o de un momento diferente al de *ahora*, lo mismo sucede con las cosas que se entienden a partir de términos que determinan su percepción en la realidad del tiempo y espacio presente. Sin embargo, la ficción perdura en el tiempo y este es un factor que influye en el reconocimiento trascendental de la verdad. Esta concepción permite determinar el concepto de verdad que el sujeto posee, y por esto, la herramienta necesaria que permite en la ficción romper con esa *verdad*

⁴⁰ «El contenido se especifica en términos de condiciones de verdad, y el antirrealista puede estar de acuerdo con las especificaciones de contenidos que se han seguido en contra de algunas de las tendencias reduccionistas hacia las que Dummett ha sido atraído. Sin embargo, incluso si está tan de acuerdo, el antirrealista todavía puede restringir el contenido al rechazar la idea de que de cualquier contenido dado tiene un determinado valor del reconocimiento trascendente de la verdad».

para crear *otra verdad* en la recreación ficcional, pero que no puede ser aceptada por el lector o el crítico más allá de su recreación artística.

II. EL MOVIMIENTO ANTIRREALISTA Y SUS GÉNEROS

El antirrealismo se presenta como la dimensión paralela de una realidad creada a partir del proceso de la imaginación, aquello que conforma el imaginario colectivo. Como movimiento literario, dentro de esta dimensión paralela, se establecen diversas rupturas con las distintas dimensiones que conforman el mundo real o perceptible. Al tomar como recurso el imaginario colectivo, las reacciones del lector y otros factores que intervienen en la narración, espacio, tiempo, metaliteratura, etc., dependerán de la aceptación de la etiqueta antirrealista, su calificación en distintos géneros (modos narrativos) y sus categorías narrativas. Así, por ejemplo, la reacción del lector ante la figura del vampiro de Polidori o la de Drácula de Bram Stoker en pleno siglo XXI no es de extrañeza, como cuando surgió la figura literaria en el siglo XIX y a pesar de su existencia en el folclore. Desde el siglo XX y también en el siglo XXI son figuras literarias completamente aceptadas en la tradición del imaginario literario.

Silvina Múscolo define la lectura como un acto social que no parte de un enunciado original, sino que siempre tiene precedentes. Esto sucede con la lectura de las propias reescrituras, donde las reescrituras recopilan aquellos elementos que trascienden en el imaginario colectivo para poder manifestarse en nuevos textos que conectan con el original.

El movimiento antirrealista no fue definido en su origen por este nombre. Lo que hoy es considerado por la crítica como movimiento literario y definido como antirrealismo, se manifestó primeramente en una serie de textos que incluían elementos sobrenaturales y que fueron nombrados en su conjunto como literatura fantástica. Se considera que el origen de la literatura fantástica se encuentra en la novela gótica inglesa de la primera mitad del siglo XVIII, referencia que tomará el Romanticismo alemán del siglo XIX. Los autores alemanes de literatura fantástica se verían influenciados por el idealismo filosófico y en sus escritos desarrollaban esta filosofía. El objetivo era permitir que los elementos de la mente subjetiva y la imaginación que se recrearan en estos textos fueran igualmente valorados como los textos realistas. «El discurso fantástico plantea la relación conflictiva entre la realidad del mundo que habitamos y percibimos, y el mundo del pensamiento» (MÚSCOLO, 2005: 11). Silvia Múscolo define la presentación del cuento fantástico como cuento filosófico y propone como ejemplo al autor Ernst Theodor Amadeus Hoffmann. Más adelante la literatura

fantástica adquiriría nuevos patrones, siempre dejando un campo abierto a los planteamientos filosóficos. Pero en la modernidad la línea fundamental en la creación de la ficción fantástica es la intromisión del elemento sobrenatural en la realidad conocida, aportando así al tipo de ficción una característica universal que le permite ser reconocido dentro del género antirrealista.

Rosmary Jackson trata el término *fantástico* etimológicamente. Proviene del latín *phantasticus* y del griego *fantastikós*: aquello que se hace visible, es decir, lo quimérico, lo irreal. Dicho término empezó a aplicarse para designar cualquier tipo de literatura que no diera prioridad a la representación realista. William Irwin se refiere a *fantasy* como «un relato basado en y controlado por una franca violación de lo que generalmente se acepta como posibilidad: es el resultado narrativo de transformar la condición contraria a la realidad en una ‘realidad’ en sí misma» (JACKSON, 1986: 12). Jackson designa la subversión de la *fantasy* como la perturbación de las leyes de la representación artística y las reproducciones de lo real en la literatura. De esta forma se ha relacionado con términos como maravilloso, mágico, sobrenatural y fantasmagórico. Y, por ende, hay cierta tendencia a calificar de fantástico cualquier texto que se relacione con lo sobrenatural, de aquí el considerar como subgéneros de lo fantástico los textos góticos, el horror, cuentos tradicionales, maravillosos, de hadas, bestiarios, fantasmas y ciencia ficción. Sin embargo, resulta imposible considerar que todo aquello que posea algo de sobrenatural sea considerado como fantástico. Como se comprobará más adelante, a partir del estudio de Tzvetan Todorov y de la aportación de Rosmary Jackson, la literatura fantástica en sí se diferencia tanto de lo gótico, como de la ciencia ficción y también de la fantasía o maravilloso. Por lo tanto, cabe definir el antirrealismo no como un estilo, sino como un movimiento literario que, a su vez, se divide en diferentes géneros, o también considerados modos narrativos, y categorías, las cuales quedan delimitadas por distintos factores, como el espacio narrativo, la posición ante la narración, la representación narrativa, etc. Por ende, el número de sus representantes de este movimiento, así como el número de obras, es muy extenso. La nómina de estos autores es muy larga: Jan Potocki, Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, Gérard Labrunie (Gérard de Nerval), Edgar Allan Poe, Villiers de L’Isle Adam, Robert Louis Stevenson, Henry James.

Las fuentes del movimiento antirrealista

Antes de centrar el foco de estudio en el concepto de los géneros antirrealistas y sus referentes en literatura fantástica, *fantasy*, es necesario tener en cuenta el trabajo de Rosmary Jackson, pues remite directamente a la descendencia del *fantasy* del género tradicional de la sátira menipea. Rosmary Jackson emplea el término *fantasy* como término general a todos los estilos que implica el antirrealismo. Por ello, Jackson parte de la función subversiva del *fantasy* para remitir al estudio de Mijaíl Bajtín, *La Poética de Dostoievski* (1979), este estudio permite designar a autores como E. T. A. Hoffmann, Dostoievski, Gogol, Edgar Allan Poe, Jean-Paul, Kafka, Pynchon como fantasistas modernos. Los textos *Satyricon* de Petronio, *Bimarcus* de Varro, *Metamorphoses* (*El Asno de Oro*) de Apuleyo y *Una Historia Extraña* de Luciano permiten considerar la función de la sátira menipea como el género de ruptura de los requerimientos de probabilidad o realismo histórico. La sátira menipea permitía presentar la interconexión del mundo conocido, un submundo y un mundo superior; una característica primordial que presenta el género menipeo es la ruptura de las leyes temporales en la combinación del pasado, presente y futuro; se transcribían diálogos con los muertos; sus recursos iban desde la alucinación, el sueño, a las conductas y los discursos excéntricos, transformaciones personales y situaciones extraordinarias.

Bajtín presenta unas definiciones genéricas de la sátira menipea que permiten destacar las cualidades de los textos fantásticos, en estos textos no existe un orden en el sistema temporal, ni en el espacial y filosófico. Bajtín relaciona la sátira menipea directamente con el carnaval, lo que es muy representativo, pues es una actividad pública donde se presenta «la vida vuelta del revés» (JACKSON, 1986: 14), pero en el *fantasy* moderna el carnaval pasará a ser un elemento minoritario. Jackson alega que la sátira menipea viola el sentido de decoro social, pues es incapaz de corroborar una visión omnisciente, unificada y cerrada. Esta característica transgresora será el punto del que partan los autores modernos que, así mismo, establecerán sus propias definiciones sobre el concepto de *fantasy*. «Dostoievski se refiere con frecuencia a la literatura fantástica como el único medio apropiado para sugerir una sensación de distanciamiento, de alienación respecto de los orígenes *naturales*» (JACKSON, 1986: 15).

La conexión que se establece entre género de la sátira menipea que funda la

tendencia del *fantasy* establece nuevas funciones dentro de la cultura secular. La función del *fantasy* en la cultura secular presenta un mundo natural transformado sin llegar a lo sobrenatural. «Cuando se pasa de las exploraciones trascendentales a las transcripciones de la condición humana, el mundo se humaniza, se *domestica*» (JACKSON, 1986: 15). Para Sartre la literatura fantástica transforma el mundo y permite la aproximación a la esencia pura del ideal del *fantasy*, por ello no posee significados definitivos. Otros autores defienden que *fantasy* es la transición de la fe, lo que la convierte en un tipo de narración desencantada; comparte esta opinión un autor como Lévy, para quien lo fantástico compensa el nivel de imaginación del hombre frente a lo que ha perdido en la fe. Para Georges Bataille, el *fantasy* mantiene la angustia dentro del ser humano, y eso es heredado de la religión. Por lo tanto el *fantasy* fracasa en su función secular a la hora de realizar un ideal, pues se convierte en visión negativa del mito religioso.

Es entonces cuando debe situarse el entendimiento de *fantasy* en la zona paraxial⁴¹, es decir, entre percepción de la realidad y su aquello que es imaginado «esta zona paraxial sirve para representar la región espectral de lo fantástico, cuyo mundo imaginario no es enteramente *real* (objeto), ni enteramente *irreal* (imagen), pero se localiza en alguna parte indeterminada entre ambos» (JACKSON, 1986: 17). Esto permite determinar aquellos rasgos semánticos y estructurales de la narrativa antirrealista y considerar por qué muchos de ellos se basan en el mimetismo y otros tantos se basan en lo real para constituir sus propios conceptos. Así pues entra en conflicto el considerar qué es imaginación y qué es fantasía, lo que da lugar a otras nuevas hipótesis que relacionan ambos conceptos. Samuel Taylor Coleridge define la fantasía como un modo de la memoria que no sigue las reglas temporales ni espaciales y que está conectado al fenómeno empírico de la voluntad. J. A. Symonds, además, vincula lo fantástico con lo grotesco. Irène Bessière define el *fantasy* por su posicionamiento respecto de lo real, está ligado con lo real y lo racional. «En el texto fantástico las contradicciones salen a la superficie y se plantean como antinomias, puesto que la razón tiene que confrontarse con todo lo que tradicionalmente rechaza» (JACKSON, 1986: 18).

⁴¹ La zona paraxial queda situada a uno y otro lado del eje de simetría axial.

William Irwin expone que el *fantasy* es el tipo de narración que describe un mundo contrafáctico: «un fantasy es un relato basado en y controlado por una franca violación de lo que habitualmente se acepta como posibilidad» (JACKSON, 1986: 19). Estas definiciones dieron lugar a la descripción de rasgos característicos de la narrativa antirrealista, pero que no parecen haberse reafirmado como tales en la base de su producción literaria. Por ejemplo, Rabkin establece que lo fantástico ocurre cuando las reglas básicas de un relato dan un giro de ciento ochenta grados. Caillois, por otro lado, declara que lo fantástico es aquella ruptura del orden reconocido, es la irrupción de lo inadmisibles dentro de lo cotidiano. Joanna Russ establece la noción de *subjetividad negativa* que contraviene lo real y lo viola, por lo que *fantasy* se define por la negación aquello que *no hubiera podido pasar, lo que no puede pasar o existir*. Mientras que Marcel Brion entiende lo fantástico como aquello que se abre a los espacios más extensos a partir de la invisibilidad, la imposibilidad, la transformación o la ilusión desafiante.

Todas estas teorías serán las que den lugar a los diferentes géneros y categorías del antirrealismo.

LOS GÉNEROS DEL MOVIMIENTO ANTIRREALISTA

El mundo de lo fantástico, como lo describe Rosmary Jackson, conduce al ámbito de no-significación para presentar un universo diferente que Jackson caracteriza como desolador, y que Wystan Hugh Auden y Tolkien denominan como universo secundario. Un universo que se vincula con lo real a través de la reflexión metafórica, pues cuestiona los valores de la realidad en forma alegórica.

El movimiento literario del antirrealismo presenta en su producción literaria diversos modos narrativos, dichos modos narrativos enmarcan gran variedad de categorías narrativas. Entre estas categorías narrativas se encuentran aquellas relativas al espacio narrativo. El movimiento antirrealista presenta dentro de sus rasgos narrativos la capacidad creadora del espacio, es decir, a partir de la creatividad literaria el autor puede desarrollar rasgos espaciales narrativos que determinen la creación del mundo ficticio. Los mundos ficticios del movimiento antirrealista quedan relacionados con una dimensión paralela que desarrolla el imaginario. Es posible entonces analizar estos mundos ficticios a partir de los mismos rasgos que determinan el género y las distintas

categorías. Así pues, dentro de esta manifestación literaria la creación del espacio narrativo, el mundo antirrealista, queda definido por sus distintas características, ya sea relacionado con lo sobrenatural o maravilloso (fantasía); o aquellos que presentan un vacío creador, el cual despierta lo insólito o extraño puro (lo fantástico); lo maravilloso instrumental o científico (ciencia ficción); o lo sobrenatural aceptado en el mundo real conocido (lo real posible). Más adelante se tratará con detalle la diferencia entre lo maravilloso y lo fantástico, pero es necesario destacar que la división de los géneros del antirrealismo parte del concepto de alteridad que trata Jackson. Se entiende por alteridad aquello que no responde a lo *fantasy* secular (tierra prometida, ángeles, demonios) ni a la *fantasy* pagana (hadas, enanos, elfos). La alteridad es una proyección de miedos y deseos humanos que transforman el mundo a través de su percepción subjetiva, lo que se denominará como lo siniestro o extraño. Este es el motivo por el cual se considera que el origen de lo fantástico se encuentra en la ficción gótica.

Rosmary Jackson parte de la idea de Todorov de tematizar la literatura fantástica a partir de los límites que permiten subvertir los supuestos dominantes de la realidad y su relación con el *yo*: «hacer visible lo que no se ve, articular lo que no se dice. El *fantasy* establece, o des-cubre, la ausencia de distinciones divisorias, violando la perspectiva “normal”, la del sentido común, que representa la realidad» (JACKSON, 1986: 45). Jackson se centra en una representación del *yo* en sus distintas relaciones, como el *yo* y el espacio, el *yo* y el otro, el doble, el no-*yo*, para crear una serie de temas que pretenden cubrir los parámetros del *fantasy* y agrupar los temas en invisibilidad, transformación, dualismo y bien frente a mal. Jackson, siguiendo el esquema de identificación de los grupos de temas que Todorov centra en el *yo*, establece dos clases de mitos en el fantástico moderno. Uno de ellos es la metamorfosis o extrañeza originada dentro del *yo*, es decir, que el peligro parte del propio sujeto, por un conocimiento o racionalización excesivos, o por la mala aplicación de la voluntad humana. Por lo tanto el poder del *yo* es el que origina su propia destrucción. Es el caso de *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, de R. L. Stevenson (1886); *Ligeia* de Edgar Allan Poe (1838); *The Island of Dr. Moreau* de H. G. Wells (1896); *The Hounded and the Hunters: Or The House and the Brain* de Bulwer Lytton (1857)

Si en el tipo primero de mitos el *yo* originaba la destrucción, en la segunda clase de mitos el miedo surge de una fuente exterior al sujeto. Puede ser que una fuerza

penetre en el sujeto y lo transforme. Es el caso de *Dracula* de Bram Stoker (1897) o *La metamorfosis* de Kafka (1915).

Todorov alega que la literatura de lo fantástico es la consciencia desasosegada del positivismo del siglo XIX. *Fantasy* es lo no natural, «Lo fantástico abarca una región que no tiene nombre ni explicación racional de su existencia» (JACKSON, 1986: 22), mientras que lo maravilloso es lo sobrenatural y lo extraño es lo natural. Así pues lo fantástico vuelve extraño el mundo real, por esto Michel Guiomar denomina este efecto como lo insólito. Sin embargo, categorizar lo fantástico en temas a partir de la ficción gótica o la tipología del antirrealismo a partir de la relación del *yo* con lo extraño, no parece permitir el planteamiento de una clasificación del antirrealismo en géneros ni en categorías narrativas. Por lo tanto, será necesario retomar los planteamientos iniciales de la teoría de Todorov para poder presentar un esquema más claro y conciso.

Tzvetan Todorov en su *Introducción a la literatura fantástica* trata y define la teoría de los géneros literarios con el fin de encontrar una regla que permita clasificar determinadas obras bajo la etiqueta de obras *fantásticas*. Más adelante, Daniel Ferreras retomará el estudio de Todorov para establecer los tipos de ficción según la *verdad* de la ficción en sí misma. «Los géneros existen en niveles de generalidad diferentes y que el contenido de esta noción se define por el punto de vista que se ha elegido» (TODOROV, 1982: 11) Todorov establece tres problemas a la hora de definir lo que se considera género mediante el planteamiento de dos cuestiones: la observación y estudio de todas las obras, lo que resulta imposible de abarcar, pero que solventa justificando que la importancia a la hora de establecer un género se basa en la coherencia lógica de la teoría, no en la cantidad de ejemplares leídos. En una segunda cuestión se plantea la existencia de géneros más allá del épico, poético o dramático, lo que es considerado actualmente como modo narrativo. Pues las clases de género se amplían y estas mismas se diferencian entre sí mediante otras categorías que puede determinarse como subgéneros o categorías narrativas. Pero Todorov presenta un tercer problema planteado desde la idea de la estética, donde se considera una obra como única por aquellos elementos que la diferencian de todas las demás, no por aquellos elementos y características que imita de otras obras.

Desde la retorica griega se hace referencia al concepto de género, y su definición verá su evolución al estudiarse desde la perspectiva teórica de las ciencias

naturales. Por esta razón Vladimir Propp sigue esta premisa para realizar su análisis estructural del relato. La misma premisa que sigue Vladimir Propp sirve de modelo para designar que el concepto de género es considerado como modo narrativo (poético, realista, antirreal). Pero llegará un punto en el que la evolución de la lengua y su implicación en el arte, de los textos en sí, permita la modificación del conjunto de posibilidades dentro de un mismo género, lo que dará lugar a nuevos conceptos como subgénero o categoría narrativa (policíaco, romántico, gótico, etc.), los cuales se incluyen dentro del modo narrativo. Así, con respecto al uso de un enunciado concreto, puede calificarse un texto dentro de la literatura en tipologías, como la literatura de masas o la literatura popular. Y, según expone Todorov, será la literatura de masas la que pueda exigir la noción de género. Para poder llegar a esto es necesario tener en cuenta que todo texto dentro de la literatura tiene propiedades que permiten clasificarlo dentro de la etiqueta de género literario. Sin embargo, la propia naturaleza del lenguaje permite tratar conceptos abstractos dentro de lo genérico. Todorov establece que «lo individual no puede existir en el lenguaje, y nuestra formulación de la especificidad de un texto se convierte automáticamente en la descripción de un género» (TODOROV, 1982: 14). No obstante, a su vez, la búsqueda de nuevas categorías permite que el autor investigue una nueva propiedad en la elaboración del texto a la par que comparta propiedades genéricas con otros textos y, por lo tanto, sea clasificado dentro del propio género. Pero será esta nueva propiedad la que permita adquirir al texto cierta identidad individual y permita presentar una nueva línea de estudio dentro de la teoría literaria del género. Así pues, como defiende Todorov, no es posible rechazar la noción de género pero, en una nueva perspectiva posmoderna, da lugar a la variabilidad de las categorías de género y sus distintas etiquetas subgenéricas.

Estos planteamientos son los que han llevado a la indeterminación a la hora de clasificar las obras que presentan propiedades más allá de la propia realidad: con la construcción de mundos posibles, otros elementos que superan la naturaleza (lo sobrenatural o maravilloso), o la deforman (lo grotesco), los juegos temporales, recursos del imaginario, manifestaciones de lo insólito en la lectura del texto o aquellos que ponen en duda la propia realidad. El movimiento literario que parece no haber transcendido en la modernidad por sí mismo sino por uno de sus géneros (el gótico), pero que se alude como el más recurrente en la posmodernidad, se denomina antirrealismo. Y dentro del movimiento antirrealista es posible clasificar en géneros

todos aquellos textos que recogen estas propiedades de superación de la realidad. Aquellos que Todorov define como lo fantástico, lo extraño y lo maravilloso ha sido englobado muchas veces bajo la etiqueta general de *fantasía*, dejando a un lado géneros como la ciencia ficción, o fusionando otros como el gótico y el horror en un solo género. Quizá sea porque la literatura antirrealista es más propensa a transgredir las estructuras de la propia literatura. Así pues, dentro del sistema literario que se establece dentro de la literatura antirrealista se realizan análisis de sus obras desde una perspectiva tanto sincrónica como diacrónica.

Introducción a *Lo fantástico*

Todorov define la teoría de lo fantástico y utiliza como ejemplo el texto de Jacques Cazotte, *El diablo enamorado* (1772) para su comprensión. «Llegamos así al corazón de lo fantástico. En un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diablos, sálfiles, ni vampiros, se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar» (TODOROV, 1982: 34). Será el propio protagonista quien ante esa situación imposible piense en dos posibilidades, o bien es una ilusión suya, o bien el acontecimiento sucedió realmente. La incredulidad ante los acontecimientos hará creer que forman parte de la ilusión, pero siempre se superpondrá algún elemento real (efectos secundarios de la acción imposible que se demuestran en la propia realidad). Por ejemplo, que en lo que se cree sueño el sujeto se produzca una herida y que al *despertar* la herida sea real y no existía antes de que hubiera empezado a soñar, por lo que el elemento de la duda seguirá latente durante todo el texto, resultando imposible elegir una de las dos opciones como la definitiva: ilusión o realidad. Por lo que el concepto de lo fantástico queda definido en relación con lo real y lo imaginario, donde la indecisión entre una explicación mediante causas naturales y sobrenaturales crea el efecto de lo fantástico.

Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre. En cuanto se elige una de las dos respuestas se deja el terreno de lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo maravilloso. Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural. (TODOROV, 1982: 34)

El filósofo ruso Vladimir Soloviev define lo fantástico como el campo donde

«existe siempre la posibilidad exterior y formal de una explicación simple de los fenómenos, pero al mismo tiempo, esta explicación carece por completo de probabilidad interna» (TODOROV, 1982: 35). A partir de esta definición otros autores se acercan a lo fantástico, como el autor inglés Montague Rhodes James o la teoría alemana que trata lo fantástico a partir del contraste de dos mundos, de lo real y lo fantástico, que tienen la capacidad de asombrar al propio protagonista. Sin embargo, la tendencia por tratar de definir lo fantástico a través de la contraposición de dos mundos genera una posibilidad de reacción: o bien es el lector el que vacila entre las dos posibilidades (lo real o lo imaginario), o bien es el propio personaje. Aunque varias teorías presenten más características que intenten definir lo fantástico, ninguna de ellas contradicen las teorías primeras. Como las teorías francesas:

Le Conte fantastique en France, de Castex afirma que: «Lo fantástico... se caracteriza... por una intrusión brutal del misterio en el marco de la vida real». Louis Vax, en *El Arte y la Literatura fantástica*, dice que «el relato fantástico... nos presenta por lo general a hombres que, como nosotros, habitan el mundo real pero que de pronto, se encuentran ante lo inexplicable». Roger Caillois, en *Au coeur du fantastique*, afirma que «Todo lo fantástico es una ruptura del orden reconocido, una irrupción de lo inadmisibile en el seno de la inalterable legalidad cotidiana» (TODOROV, 1982: 36)

Así pues, el género fantástico se define a partir de los géneros que le son afines: el género de lo extraño (gótico) y lo maravilloso (fantasía)

Todorov recurrirá al libro de Jan Potocki, *Manuscrito encontrado en Zaragoza* (1804-1805), para desarrollar la teoría de lo fantástico. Esta obra inaugura la época del relato fantástico. «Lo fantástico implica pues una integración del lector con el mundo de los personajes; se define por la percepción ambigua que el propio lector tiene de los acontecimientos relatados.» (TODOROV, 1982: 41). La función del lector es importante a la hora de definir lo fantástico, pues la vacilación es la primera condición del efecto de lo fantástico. En la mayoría de los casos dicha vacilación coincide con la vacilación del o de los personajes dentro del propio texto. Esta vacilación da lugar a la interpretación del lector una vez se aleja del mundo ficticio. Dicha interpretación podría ser alegórica cuando se considera que los rasgos sobrenaturales se aceptan en la realidad de la ficción. Sin embargo, también podría darse una situación inversa, donde la

existencia del acontecimiento extraño no permite la interpretación alegórica si el mundo representado es el mundo de personas reales que no da lugar al elemento sobrenatural dentro de las leyes de ese mundo. Por esta razón, Todorov alega que el relato fantástico debe cumplir tres condiciones, o al menos la primera y la tercera: 1) que el mundo de la ficción sea descrito como el mundo de personas reales, pues esto permite generar una visión ambigua; 2) que la vacilación entre las explicaciones naturales y sobrenaturales de los acontecimientos sea sentida por un personaje (condicionando así la lectura desde el punto de vista del lector); 3) el lector debe adoptar una determinada actitud frente al texto.

Parece que lo sobrenatural es el esqueleto que permite tratar el movimiento antirrealista en aquellos textos donde se relatan acontecimientos que no son susceptibles de producirse en la vida diaria, sin embargo, no es suficiente para determinar sus distintos géneros, pues su manifestación en la literatura es extensa. Por esta razón es necesario concretar y diferenciar el efecto de lo sobrenatural en los distintos géneros. Así pues, dentro del género de lo fantástico es necesario definir el criterio de lo fantástico, como hacen autores como H. P. Lovecraft, como aquel donde es la experiencia particular del lector lo que permite hablar de lo fantástico, y no la obra en sí. Lovecraft habla de esta experiencia desde la emoción del miedo, pues parece poseer suficiente intensidad emocional para la creación de una impresión específica dentro de la intriga, y provocar en el lector un profundo sentimiento de temor y terror ante lo insólito. Aunque pueden encontrarse textos cuya lectura no genera temor, pero sí una visión ambigua. Como en el caso de *La princesa Brambilla* (1821) de Hoffman y el cuento *Vera* de Villiers en *Cuentos Crueles* (1883) de l'Isle Adam. Así lo defiende Caillois: «el género fantástico más persuasivo es aquel que proviene, no de una intención deliberada de desconcertar, sino aquel que parece surgir a pesar del autor mismo de la obra, cuando no sin que lo advierta.» (TODOROV, 1982: 47). Otra variedad de lo fantástico que explique la posible doble interpretación y que se sitúa entre lo real y lo imaginario es la de justificar que los acontecimientos que vive y percibe el personaje son producto de su locura. Esto pone en duda que la manera de comprender los acontecimientos no hubiese sido exacta, como sucede en *The Turn of the Screw* (1898), de Henry James, donde la interpretación no permite asegurar si los fantasmas son reales o son producto de la imaginación de la protagonista. Otro ejemplo es el caso de *Aurelia* (1855), de Nerval, donde el personaje percibe mundos

desconocidos donde se mezcla el pasado y el presente.

Lo que distingue un relato fantástico de un cuento de hadas es la oportunidad dada al lector por la narración fantástica de identificar el universo representado como el suyo propio, y de intentar, pues, racionalizar los elementos sobrenaturales que rompen no solamente con las leyes naturales del mundo tal y como lo conocemos, sino también con la posibilidad misma de conocimiento racional de la realidad. (FERRERAS, 2014: 25)

Lo fantástico es una fuerza motriz de la narración mediante la que aquello que se introduce en la narración tiene que romper con la realidad. El género de lo fantástico se define y pervive en ese intervalo de vacilación donde los elementos imaginarios convergen en lo real causando una sensación de ambigüedad. Una vez superado ese período de vacilación, se genera lo extraño o lo maravilloso. El género de lo fantástico se convierte en el género de lo extraño si las leyes de la realidad permiten explicar las leyes de los fenómenos descritos dentro del texto. Pero si es necesario añadir nuevas leyes de la naturaleza para explicar los fenómenos, el texto pertenece al género de lo maravilloso.

Nada nos impide considerar lo fantástico precisamente como un género siempre evanescente. Semejante categoría no tendría, por otra parte, nada de excepcional. La definición clásica del *presente*, por ejemplo, nos lo describe como un puro límite entre el pasado y el futuro. La comparación no es gratuita: lo maravillo corresponde a un fenómeno desconocido, aún no visto, por venir: por consiguiente, a un futuro. En lo extraño, en cambio, lo inexplicable es reducido a hechos conocidos, a una experiencia previa, y, de esta suerte, al pasado. En cuanto a lo fantástico en sí, la vacilación que lo caracteriza no puede, por cierto, situarse más que en el presente. (TODOROV, 1982: 54)

Aunque un texto fantástico no siempre tiene por qué acabar en el género de lo maravilloso o lo extraño, sino que conservan la ambigüedad hasta el final. Como es el caso de *The Turn of the Screw* (1898) de Henry James o de *La Venus de Ille* (1837) de Prosper Mérimée, donde la ambigüedad subsiste una vez terminada la lectura.

Daniel Ferreras en su estudio *Lo fantástico en la literatura y el cine* establece

tres aspectos del relato fantástico: el elemento sobrenatural inédito, de uno a varios elementos que no forman parte de las convenciones ni siguen las leyes naturales; un universo identificable o *hiperrrealidad*, es decir: el espacio de la narración es una réplica del mundo perceptible; por último, la ruptura semiótica radial entre protagonista y universo, donde la narración establece la oposición entre el protagonista consciente del elemento fantástico y las estructuras sociales. Estas estructuras sociales ofrecen incompreensión e incredulidad ante la posibilidad de lo imposible.

Hace referencia al efecto del miedo que según Maupassant debe generar cualquier relato fantástico. Aunque este miedo al nivel semiótico es independiente del peligro que puede o no representar lo fantástico.

Este miedo no solo es producido por el elemento sobrenatural en sí mismo, sino también por la derrota de nuestra capacidad de comprender la realidad y estructurarla según unas reglas inmutables, como pueden ser las de las ciencias físicas o químicas. (FERRERAS, 2014: 26)

A continuación se analizan algunos cuentos de Guy de Maupassant caracterizados como propios del género de lo fantástico:

El horla es un cuento que recopila todos los rasgos que hacen identificar el texto dentro de su calificación con el género de lo fantástico. La narración es contada en primera persona, donde los acontecimientos están fechados y el espacio es un lugar cotidiano, la casa del protagonista, que se sitúa en Francia, cerca de la ciudad de Ruán y desde donde se ve el Sena. El protagonista comienza a tener fiebre y aunque por la mañana se despierte alegre, al cabo del tiempo comienza a entristecerse. Se cree enfermo pero al consultar al médico no ha encontrado ningún síntoma alarmante más que nervios alterados. A pesar de esto, el protagonista no encuentra mejoría alguna, sino que comienza a sentir un miedo pavoroso por lo invisible, llegando a cerrar su habitación. Decide ausentarse por unas semanas. Llega a visitar a un monje del que escucha historias del lugar y leyendas, una de ellas llama la atención del protagonista, un pastor que lleva el rostro cubierto y al que acompañan un macho cabrío con cabeza de hombre y una cabra con cabeza de mujer. El protagonista es receptor de lo fantástico y la referencia de la leyenda le permite hacer dudar de su propia experiencia ya que aunque al regresar se siente plenamente recuperado, no tardará en enfermar pero

además, comprueba que su cochero sufre el mismo mal que él. Comienza entonces a experimentar hechos sorprendentes, como el hecho de que estando por la noche con la puerta cerrada con cerrojo y el agua de la botella ha desaparecido sin que él haya bebido, sucede lo mismo al día siguiente. El hombre llega a preguntarse si acaso pudiera ser que él era sonámbulo, por lo que comienza a ponerse a prueba llegando a frotarse los labios, la barba y la mano con grafito comprobando que la botella estaba vacía y que él no se había movido pues no había manchado las sábanas ni la botella de agua. El protagonista se marcha a París para visitar a su prima y tiene la oportunidad de ver el efecto de la hipnosis en ella creyendo que verdaderamente es posible controlar una mente mediante la hipnosis. A su regreso siguen sucediendo hechos extraños pero llega a convencerse a sí mismo de que no está loco pues las experiencias llegan a manifestarse a través de sus sentidos: observa en el jardín como si una mano invisible cortara una rosa haciendo parecer que la rosa vuelva por el aire; por la noche llega incluso a sentir la opresión en su cuello de que un ser invisible le estaba ahogando y al estar frente al espejo momentáneamente su reflejo desaparece ya que un ser invisible ha pasado por delante. El protagonista llega a sentirse dominado por esta presencia incapaz de escapar de ella. La manifestación del miedo por acontecimientos que escapan a su control y a su razón, el intento de buscar una explicación racional y no conseguirla, la presencia de algo sobrenatural en la realidad conocida que genera un estado de alerta en el protagonista son las características de lo fantástico que se manifiestan en este cuento.

Los cuentos *¿Quién sabe?* y *¿Fue un sueño?* son aquellos que generan la duda y nunca llega a saberse si lo sucedido fue real o la manifestación de un sueño. En el primer cuento el protagonista se encuentra en un manicomio, toma la determinación de escribir su experiencia inexplicable por estar seguro que lo que sus razonamientos para considerarlo real. A esta persona toda la gente de su alrededor le cansa e incluso enervan, le molesta la gente, le agrada la soledad y por ello vive a las afueras de París. Al regresar una noche observa cómo todos sus muebles se marchan de su casa sin que nadie les transporte, sin creer lo que ve decide pasar la noche en un hotel, pero al día siguiente le confirman que sus muebles han sido robados. En un viaje que realiza encuentra en un anticuario sus propios muebles y alerta a la policía de esto, pero para cuando llega la policía el anticuario ha desaparecido y también los muebles, le comentan al protagonista que han consultado a la vecina del anticuario, una bruja, y confirman que ha escapado. Al regresar a su casa el protagonista se encuentra con que

todos los muebles han aparecido, resultando para todos, incluida la policía, un fenómeno inexplicable. Sin embargo, el protagonista sabe lo que ha sucedido y siente un miedo atroz por la posible aparición del anticuario, por esa razón marcha a la casa de salud para comentarle lo referido al médico, quien le cede un pabellón independiente para él, sin embargo, el protagonista no se siente del todo seguro.

En el segundo cuento *¿Fue un sueño?* La amada del protagonista muere de forma inesperada. Esto fue debido a que la mujer llegó muy mojada una noche a casa y se resfrió. En la lápida deja escritas las palabras «Amó, fue amada y murió», quedando el hombre tan afligido y desesperado por la muerte que toma la decisión de cometer una locura y pasar la noche en el cementerio. Esa noche descubre que los muertos salen de sus tumbas para escribir en la lápida para borrar los epitafios y escribir la verdad sobre ellos, como en el caso de Jacques Olivand, a quien dedicaron unas palabras de hombre honrado y él borra las letras para escribir que robó todo lo que pudo y murió en pecado mortal. El protagonista va en busca de la lápida de su esposa donde lee que aquella noche salió para engañar a su amante. Al día siguiente encuentran al hombre tendido sobre la tumba sin conocimiento. La atmósfera planteada implica un espacio idóneo para desarrollar la manifestación de lo fantástico, la duda generada sobre si es verdad que los muertos salen de sus tumbas para escribir quienes fueron realmente es el efecto que provoca lo fantástico.

La mano disecada, el protagonista es testigo de que su amigo Pedro adquiere una mano disecada de la venta de los objetos de un viejo brujo que era muy conocido por sus aquelarres, que montaba en palo de escoba y practicaba magia blanca y negra. Todos estos son elementos maravillosos, ya que son reconocidos por el imaginario colectivo, sin embargo, en la atmósfera realista de este cuento no se aceptan como una manifestación real. La mano disecada era de un criminal ajusticiado en mil setecientos treinta y seis por haber tirado a su mujer a un pozo, ahorcó al cura que les casó y después desvalijó, mató y cometió otros crímenes en su viaje. Aquella noche Pedro es atacado y la mano había desaparecido, los sucesos el asesinato son extraños ya que la puerta de Pedro estaba cerrada y en el cuello tiene marca de haber sufrido la presión de cinco dedos de alguien de fuerza extraordinaria. Pedro recobra el conocimiento pero pierde la razón y muere a los siete meses tras un ataque de pánico. Un tiempo después el protagonista encuentra que ha sido sacado un féretro donde se encuentra el esqueleto

de un hombre al que habían cortado la mano, la mano amputada no era esquelética, sino que estaba disecada. El prodigio de encontrar la mano en la tumba de su legítimo dueño sin que pudiera hallarse una explicación racional ni al asesinato ni a este suceso son los percusores del efecto de lo fantástico.

Estos cuentos forman parte del efecto de lo fantástico donde la duda generada permite coexistir la presencia de lo sobrenatural en la realidad bajo el efecto impactante de la sorpresa que genera miedo.

La generalización del término *fantástico* como antirrealismo

El término *literatura fantástica* se emplea para denominar a todos los textos clasificados dentro del antirrealismo. Esto es así porque los primeros estudios que englobaron las teorías antirrealistas en la literatura parten de una propiedad característica de *lo fantástico*: la *intromisión* de un elemento dentro de la realidad que genera un choque con esta, y conduce a la manifestación de un sentimiento concreto en el lector, conectado a su vez con la conducta del protagonista. Sin embargo, esta propiedad no es válida para clasificar toda la literatura antirrealista por el adjetivo de fantástico, *lo fantástico* posee una propiedad que permite determinarle como un género en sí diferenciado de los otros géneros antirrealistas: la fantasía, lo gótico y la ciencia ficción.

Son varios los tipos de explicaciones que se presentan para abolir lo sobrenatural. El azar, las coincidencias, es uno de ellos, «pues en el mundo sobrenatural no hay azar, sino que por el contrario, reina lo que se puede llamar el *pan-determinismo*» (TODOROV, 1982: 58). Otros tipos son el sueño, la influencia de las drogas, las supercherías, los juegos trucados, la ilusión de los sentidos y la locura. Todorov alega que muchos de estos tipos se sitúan entre la oposición de lo real-imaginario, donde no sucedió ningún hecho sobrenatural sino que era fruto de la imaginación; y lo real-ilusorio, donde los acontecimientos suceden realmente y se explican por vías racionales. «Lo verosímil no se opone en absoluto a lo fantástico: el primero es una categoría que apunta a la coherencia interna, a la sumisión al género, el segundo se refiere a la percepción ambigua del lector y del personaje.» (TODOROV, 1982: 59). Por esta razón es posible partir de las manifestaciones que recrean lo fantástico para clasificar los géneros del antirrealismo que se relacionan con lo

fantástico y recrean subgéneros: lo extraño puro, lo fantástico extraño, lo fantástico maravilloso, lo maravilloso puro.

Lo extraño puro. Se relatan acontecimientos que pueden explicarse perfectamente por las leyes de la razón, pero que son, de una u otra manera, increíbles, extraordinarios, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos y que, por esta razón, provocan en el personaje y el lector una reacción semejante a la que los textos fantásticos nos volvió familiar. (...). La pura literatura de horror pertenece a lo extraño. (TODOROV, 1982: 59-60)

Un cuento que ejemplifica el caso de lo extraño puro es *La mano* de Guy de Maupassant donde se relata la tendencia a negar lo fantástico a favor de las causas naturales por parte de un magistrado y su empeño por definir lo sobrenatural para expresar lo que no se conoce, sin embargo, tuvo que abandonar su caso por falta de medios para esclarecerlo. El caso era que un hombre inglés apareció asesinado, el magistrado conocía a este hombre puesto que le había visitado una vez y le llamó la atención que tuviera una mano de un negro disecada y enganchada con una cadena. El inglés le explicó que era de su enemigo y que la cadena debía sujetar la mano porque siempre quería escaparse. Lo que llama la atención del magistrado es que el inglés tenía la marca de cinco dedos en su cuello que le habían marcado como si fueran de hierro, pero además, el médico indica que el inglés murió ahogado por la presión de una mano esquelética. El magistrado llega a comprobar que la mano disecada ya no estaba en su lugar, al agacharse sobre el cadáver descubre en su boca uno de los dedos de la desaparecida mano. Poco después encontraron en la tumba la mano cortada. El magistrado piensa que fue el dueño de la mano quien asesinó al inglés, pero es algo que jamás ha podido demostrarse. A diferencia del cuento del mismo autor titulado *La mano disecada*, en esta ocasión no se conoce la procedencia de la mano a ciencia cierta, lo que hace que la justificación del magistrado sea posible mientras que en el caso de *La mano disecada* no se presenta ninguna justificación.

Lo fantástico-extraño: los acontecimientos que a lo largo del relato parecen sobrenaturales reciben, finalmente, una explicación racional. El carácter insólito de esos acontecimientos es lo que permitió que durante largo tiempo el personaje y el lector creyesen en la intervención de lo sobrenatural. Es el caso de la obra *Manuscrito encontrado en Zaragoza*, todos los milagros están

racionalmente explicados. (TODOROV, 1982: 57)

The Fall of the House of Usher (1839), de Edgar Allan Poe, es un ejemplo de lo extraño próximo a lo fantástico, donde el protagonista es testigo de la muerte instantánea de dos hermanos y del derrumbamiento de la casa de los hermanos Usher. Lo extraño se crea a partir de coincidencias y de la experiencia de los límites. Así, Todorov relaciona el subgénero de lo extraño con la teoría de Freud sobre el sentimiento de lo extraño: durante la infancia un hecho que el individuo, o la raza, experimenta genera una imagen que queda directamente vinculada entre el individuo y esa experiencia, la imagen entonces se presentará como transgresora a lo largo de la vida del individuo o de la raza. Por esta razón, Poe no es un autor considerado como fantástico, pero se encuentra muy cercano a ellos, pues sus técnicas sitúan sus textos o bien en la categoría de lo extraño, o bien en la categoría de lo maravilloso. El subgénero, o categoría, de lo extraño a su vez es capaz de conectar con dos movimientos literarios: en el movimiento antirrealista, con el género de lo fantástico generando lo gótico, y en el movimiento realista con el género policíaco. En ambos se dan dos tipos de soluciones, una que es verosímil y una que en principio se presenta como inverosímil, pero que acaba por superponerse al final del texto. Sin embargo, mientras la explicación en lo policíaco es siempre lo racional y se rechaza automáticamente lo sobrenatural, en el texto gótico se tiende a la explicación sobrenatural.

Lo fantástico maravilloso, o, dicho de otra manera, dentro de la clase de relatos que se presentan como fantásticos y que terminan con la aceptación de lo sobrenatural. Estos relatos son los que más se acercan a lo fantástico puro, pues éste, por el hecho mismo de quedar inexplicado, no racionalizado, nos sugiere, en efecto, la existencia de lo sobrenatural. (TODOROV, 1982: 65)

Todorov pone como ejemplo de lo fantástico maravilloso la obra de Théophile Gautier, *La muerta enamorada* (1836), en la que un monje se enamora de una cortesana y, al morir esta, el monje sueña una vida paralela donde la joven sobrevive gracias a su sangre. La solución ante el misterio se presenta cuando al abrir el ataúd y verter agua bendita sobre el cadáver de la joven el cuerpo se convierte en polvo. Esta metamorfosis del cadáver no se explica por las leyes de la naturaleza. Otra obra dentro de este subgénero se halla en *Vera* (1874) de Villiers de l'Isle Adam, donde Vera, muerta, sale

de la tumba.

El último subgénero es el considerado lo maravilloso puro.

En el caso de lo maravilloso, los elementos sobrenaturales no provocan ninguna reacción particular ni en los personajes, ni en el lector implícito. La característica de lo maravilloso no es una actitud hacia los acontecimientos relatados sino la naturaleza misma de esos acontecimientos.» (TODOROV, 1982: 68)

Todorov procura diferenciar lo maravilloso puro de diversos tipos de relatos donde lo sobrenatural tiene justificación. Primeramente habla de lo *maravilloso hiperbólico*, donde «los fenómenos son sobrenaturales solo por sus dimensiones, superiores a las que nos resultan familiares» (TODOROV, 1982: 69), como es el caso de *Mary Poppins* de Pánela L. Travers. Lo *maravilloso exótico*, donde el receptor implícito «no conoce las regiones en las que se desarrollan los acontecimientos; por consiguiente, no hay motivo para ponerlos en duda» (TODOROV, 1982: 69) como es *Gulliver's travels* (1726) de Johnathan Swift. Lo *maravilloso instrumental* hace referencia a los adelantos técnicos irrealizables en la época descrita, pero, después de todo, perfectamente posibles. Este último tipo parece tener relación con la ciencia ficción, pero Todorov emplea otro término para definirla y es lo *maravilloso científico*.

En la época del relato fantástico, lo que pertenece a lo maravilloso científico son las historias en las que interviene el magnetismo. El magnetismo explica *científicamente* acontecimientos sobrenaturales, pero el magnetismo en sí depende de lo sobrenatural. (...). Cuando no se desliza hacia la alegoría, la ciencia ficción actual obedece al mismo mecanismo. Se trata de relatos en los que, a partir de premisas irracionales, los hechos se encadenan de manera perfectamente lógica. (TODOROV, 1982: 71)

El cuento *Magnetismo* de Guy de Maupassant presenta una reunión de hombres escépticos que hablan sobre trucos de prestidigitadores relacionándolos con los cuentos de Edgar Allan Poe. Donde se relatan fenómenos nerviosos inexplicados que explora un mundo desconocido sin tener la capacidad de comprender lo que se ve. Uno de ellos menciona en relación con esto el caso de los milagros. Cada uno de los hombres

reunidos aporta un hecho que presenta fenómenos fantásticos, como la comunicación de las almas. Uno de ellos comenta el caso de un niño que ha soñado con la muerte de su padre pescador en el mar, al mes se descubre que efectivamente el hombre ha muerto en el mar a la misma hora que el niño lo soñó. Este caso es conocido como el magnetismo y su explicación está en que es habitual que las mujeres y los hijos de los pescadores sueñen con la muerte de éstos en el mar, por lo que este caso concreto era fruto de la casualidad. En el caso de una segunda historia el propio narrador duda de su propia apreciación, porque la vivió personalmente. Entre sus conocidas había una mujer en la que nunca se había fijado, pero una noche llegó a soñar tres veces el mismo sueño con ella, de tal forma que terminó por obsesionarse por esta joven hasta el punto de ir a visitarla. No tiene explicación ante tal suceso, lo denomina como una coincidencia. Este cuento se relaciona con lo fantástico por la manifestación de lo onírico en la realidad sin que pueda comprobarse la veracidad del caso, la tendencia de la explicación racional tiende a la casualidad, pero la duda no se llega a resolver.

El género de *La fantasía*

La fantasía es una categoría que abarca diversos géneros (modos narrativos), es decir, no plantea una oposición entre lo real y lo irreal, sino que afecta lo irreal dentro del universo narrativo.

«Fantasy is: *A fiction evoking wonder and containing a substantial and irreducible element of the supernatural with which the mortal characters in the story or the readers become on at least partly familiar terms*»⁴² (MANLOVE, 1975: 1). Todorov habla de lo maravilloso e incluye los cuentos de hadas dentro de este género. Sin embargo, la tradición popular ha permitido que los textos que él designa como maravilloso trasciendan dentro del imaginario colectivo en una línea que de por sí queda determinada sin necesidad de recurrir a lo fantástico, es la llamada fantasía. La razón por la cual parece conveniente diferenciar la fantasía de lo fantástico se encuentra en la propia definición de lo maravilloso. Si lo fantástico supone un conflicto entre las leyes naturales de lo real y lo sobrenatural, la fantasía permite extrapolar en un mismo

⁴² «*Fantasy* es: una ficción que evoca asombro y contiene un elemento sustancial e irreducible de lo sobrenatural con el cual los personajes mortales en la historia o los lectores se convierten al menos en parte en términos familiares».

género las leyes de lo real y lo sobrenatural, fusionando de esta forma todos los supuestos posibles. Al no darse conflicto no se genera una visión ambigua ni el límite de la emoción que conduce al lector a dudar si los acontecimientos son reales o sobrenaturales.

Colin N. Manlove en su libro *Modern Fantasy. Five Studies* establece una serie de condiciones que permiten que se presente lo sobrenatural, elemento que define de la fantasía o, en términos de Todorov, lo maravilloso. En primer lugar, para que se dé lo sobrenatural tiene que haber una ficción. A partir de la base de la ficción se sitúa el segundo condicionante en la creación de un mundo, seres u objetos sobrenaturales o imposibles. El segundo condicionante permite situar la fantasía en un plano extensible al pensamiento racional o bien crear elementos sobrenaturales en un mundo empírico cuya función es yuxtaponer o transfigurar el plano reconocido como real.

El tercer condicionante que indica Manlove es el de los medios sobrenaturales o imposibles que permiten establecer otro orden de realidad en el que existimos. Por lo tanto, se crean nuevas nociones de posibilidad dentro de lo sobrenatural. Dentro de la trama argumental se sitúa el cuarto condicionante, que es la recreación de los efectos sobrenaturales dentro de la historia a partir de un elemento sustancial o irreductible. El quinto condicionante queda relacionado con los hechos de la historia, pues no pueden ser explicados en su totalidad. Lo sobrenatural o imposible distancia la razón y lo proyecta como un elemento que distorsiona en la naturaleza. Manlove utiliza como ejemplo las fábulas morales, pues alega que no son realmente fantasías ya que los elementos sobrenaturales que aparecen en el argumento permiten una explicación racional condicionada por la moral.

El sexto condicionante se denomina *evoking wonder*, que hace referencia a la evocación de la maravilla, es decir una maravilla evocadora o maravilla evocada. Por esto se entiende la anulación del asombro frente a lo maravilloso; el significado se halla dentro del misterio. El término «maravilla» se designa mediante la fantasía que presenta aquello que es sobrenatural o imposible y que genera un elemento de misterio que carece de explicación. El último condicionante está relacionado con los personajes y lectores de la historia. Ambos deben interconectarse a los elementos sobrenaturales (seres, objetos, paisajes o el propio mundo) del mundo creado. El lector, aunque sea parcialmente, debe formar parte de esa fantasía y familiarizarse con los personajes o con

el mundo maravilloso presentado.

Colin Manlove establece una relación directa entre los mundos posibles que presenta el movimiento antirrealista y el mundo conocido. Pero, además, diferencia los mundos de la fantasía de los otros mundos posibles por su referente a un creador original donde todos los mundos comparten la irrealidad de la realidad. La idea que recoge este autor, donde lo sobrenatural se presenta como una extensión simbólica de la mente puramente humana y se manifiesta en la fantasía, concuerda con la creación de los mundos de fantasía que se estudian en esta tesis, como son los mundos de Alice creados por la mano de Lewis Carroll o *Never-Neverland* en la obra de James Barrie. A partir de los condicionantes Manlove expone otra clave para determinar lo sobrenatural, y esta queda basada en la reacción causa-efecto que se genera en el lector y la vivencia del personaje. Es decir, la naturaleza no se involucra con lo sobrenatural, lo sobrenatural es la experimentación del sujeto sobre la base de una creencia o de algo imaginado. Por esta razón el artista es capaz de crear su propio sistema de verdad sin tener una relación empírica con la naturaleza. La fantasía moderna presenta un espacio de creatividad, donde el artista se libera de los criterios externos de la imitación para contemplar las cosas por sí mismos. La fantasía se convierte en un desarrollo temático independiente de ningún patrón establecido, o bien presenta un punto de convergencia entre el sentimentalismo y la sensibilidad escapista. «The moral would seem to be that only unprejudiced realists can write fully imaginative fantasy: only those who know one world thoroughly can make another with the inner consistency of reality»⁴³ (MANLOVE, 1975: 260). El género de la fantasía permite al artista crear mundos a partir del conocimiento de la realidad el mundo, pues solo así, a través del conocimiento de lo que es natural, puede ser transfigurado en su esencia sobrenatural.

John Clute, en *The Encyclopedia of Fantasy*, construye una gramática de la fantasía donde se reúnen las nociones estructurales y la temática de los textos, de los estados de ánimo, de los tropos y metáforas que se han vuelto parte de la construcción de lo imposible, y es esta construcción de lo imposible lo que determina la fantasía.

⁴³ «La moral parecería ser lo único que los realistas sin prejuicios pueden escribir una fantasía completamente imaginada: solo aquellos quienes conocen un mundo completamente pueden crear otro con la consistencia interna de la realidad».

Edward James y Mendlesohn Farah, en *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, recogen diversos ensayos que tratan sobre los géneros antirrealistas. En este libro Gary K. Wolfe, con su ensayo “Fantasy from Dryden”, presenta las referencias que se establecen entre imaginación y fantasía, conceptos sinónimos para el autor, donde la imaginación o fantasía tienen que ver con los recuerdos de los objetos de la naturaleza o el arte. Esta última alusión a la imaginación como herramienta creadora permite a hacer referencia a la diferencia que George McDonald establece entre imaginación y fantasía: los productos de la imaginación presenta formas de nuevas realizaciones a partir de viejas verdades, sin embargo, la labor de la fantasía es crear invenciones en sí.

Igual que el género de lo fantástico puede dividirse en subgéneros, la categoría de fantasía también permitiría otra división, ya sea en aquellas obras que crean nuevos mundos con sus propias leyes, los cuales desde la perspectiva realista se considerarían sobrenaturales, lo que Todorov consideraría *maravilloso exótico*; aquellos que subsisten con el mundo real, aunque este mundo sobrenatural se vea aislado del propio mundo, que también podría identificarse con lo *maravilloso exótico*; y aquellos que combinan las leyes de ambos mundos dentro de una realidad posible, lo que Todorov denomina como *maravilloso hiperbólico*. La condición de la fantasía es precisamente que las leyes converjan siendo aceptadas como parte de dicha construcción ficcional y se mantengan dentro de los límites de la verosimilitud, donde la sorpresa no propicie ningún tipo de incertidumbre que genere la misma tensión que en lo fantástico. La sorpresa dentro de la fantasía puede estar presente, pues la acción permite que se vaya descubriendo el propio mundo sobrenatural, esto genera expectativas y también es posible jugar con el desconocimiento del individuo (lector, personaje) de un nuevo mundo y sus leyes. Pero el lenguaje imaginario que se recrea en esas perspectivas sobrenaturales forma parte del imaginario colectivo. Lo que genera una sensación de placer más que de desconcierto, pues ya se poseen ciertas referencias en las variaciones de los elementos de la fantasía.

Como ejemplos de estos tipos de fantasías concertados mediante la creación de un mundo posible pueden encontrarse las siguientes obras literarias: primeramente un mundo de fantasía dentro del propio mundo real, como es el caso de *The Wonderful Wizard of Oz* (1900), pues la tierra de Oz es un mundo que se encuentra en la propia superficie de la Tierra, pero rodeado por un gran desierto que nadie es capaz de cruzar. Un segundo tipo es la fantasía creada a partir de otro mundo que se encuentra en la

Tierra y que solo puede visitarse mediante la ruptura de alguna ley física, o la invención de una ley sobrenatural. Como ejemplo de ruptura de la ley natural es el caso de *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), donde Alice cae por la madriguera de un conejo sin aumentar la velocidad en la caída. El mundo de *Wonderland* se encuentra en el interior de la Tierra, pero no es posible acceder a él por medios naturales, es más, este mundo recrea sus propias leyes que son consideradas como sobrenaturales, como es el crecimiento espontáneo de Alice en dimensiones imposibles. Otro de los mundos de Alice se encuentra atravesando un espejo en *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* (1871). En este caso es el propio cristal del espejo que modifica su estado natural de sólido para permitir el acceso a Alice al mundo del otro lado del espejo; Neverland es un tercer tipo de mundo, un mundo creado por la proyección del propio mundo. Este mundo es accesible gracias a un objeto mágico que permite romper una ley natural, en este caso la gravedad, pues se llega al país de Neverland volando gracias al polvo de hada en la obra de teatro *Peter Pan* (1904) y su adaptación en novela *Peter and Wendy* (1911). Se consideraría como un cuarto tipo la fantasía creada mediante la combinación de lo sobrenatural como parte de la propia realidad y que permite la ficción de una realidad posible, como es el caso de *Mary Poppins* (1934) y la mayoría de los cuentos populares como *Little Red Riding Hood*, *Snow White*, *Cinderella*, *Belle and the Beast*, *Hansel and Gretel* y *Blue Beard*.

El realismo mágico y lo real maravilloso

Es conocido que dentro de la corriente del antirrealismo destaca el realismo mágico y lo real maravilloso como las manifestaciones literarias más desarrolladas y conocidas en el mundo hispanoamericano.

Oscar Hahn en la introducción a la antología del cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX comenta la proyección del estímulo de explorar un territorio desconocido como fue el descubrimiento de América. Esto manifestó las fuentes del imaginario como creación de historias antirrealistas, surgiendo así el interés en la búsqueda del Paraíso Terrenal; la fuente de la eterna juventud que ya había sido rastreada por Juan Ponce de León; la leyenda de las amazonas; búsqueda de seres mitológicos como grifos, tritones, dragones, enanos, gigantes, cíclopes, etc.; así como la búsqueda del Dorado o la Ciudad Encantada de los Césares. Esto sugiere que lo desconocido proyecta una necesidad de ir más allá de la costumbre ampliando los

límites de lo conocido y abriendo la mente creativa a lo exótico. Por esta razón, la fauna y flora natural en América, para los exploradores españoles es un misterio. En América hay realmente un misterio autóctono que alimentaron los componentes maravillosos en la literatura pues estaban cargados de inspiración de la naturaleza mítica y legendaria del lugar.

Es en los siglos XVIII y XIX en los que coexisten la literatura del folklore (recopilaciones de las leyendas transmitidas por oralidad) y las rescrituras del modelo tradicional legendario. Esto hace constituir la producción literaria del movimiento del Romanticismo y marca la historia del cuento fantástico hispanoamericano en dos épocas: la moderna (1800-1934) y la contemporánea (1935 hasta la actualidad), donde destaca como puente de cambio la producción literaria de los autores Jorge Luis Borges (1899) y Alejo Carpentier (1904), entre otros autores. Destacan cuentos recopilados en esta antología como *Gaspar Blondín* (1858) de Juan Montalvo; *Quien escucha su mal oye* (1864) de Juana Manuela Gorriti; *El canto de la sirena* (1876) de Miguel Cané; *El número 111* (1882) de Eduardo Blanco; *El ruiseñor y el artista* (1879) de Eduardo Ladislao Holmberg; *Lanchistas* (1880) de J. María Roa Bárcena; *Alma callejera* (1882) de Eduardo Wilde; *D. Q.* (1899), *El caso de la señorita Amelia* (1894) y *Verónica* (1896) de Rubén Darío.

La escritura del realismo mágico y lo real maravilloso se alimenta, es verdad, de una conciencia universalista y deshumanizante; también de las profundas regiones imaginarias del Surrealismo y de un tratamiento artístico de la realidad. (LLARENA, 1997: 56)

En la literatura antirrealista el narrador juega con la oposición de dimensiones a la lógica del mundo racional y, por ello, rompe las leyes del orden natural del mundo conocido. Sin embargo, en el realismo mágico, todo lo sobrenatural está sujeto a las leyes naturales del mundo: el prodigio, el milagro, lo extraño y todo aquello que no forma parte de la normalidad, causando en el lector la sorpresa y su inmediata aceptación como parte de lo real. Anderson Imbert considera que no es la magia lo que es real, sino que es la realidad la que se vuelve mágica. Por esta razón, el realismo mágico se relaciona directamente con la literatura mítica. Camacho Delgado considera que el mito se convierte en eje del realismo mágico y, sobre este eje, el narrador construye las ficciones.

La literatura se impregna así de una atmósfera de irrealidad, a mitad de camino entre lo bíblico y lo mitológico en la que suceden cosas increíbles y los acontecimientos primordiales tienen un protagonismo especial en la construcción del mundo literario. (CAMACHO, 2006: 21)

Escritores como José Donoso, Mario Vargas Llosa, Alejo Carpentier, Gabriel García Márquez, Miguel Ángel Asturias, Arturo Uslar Pietri y Juan Rulfo tratarán el tema del mito del Génesis, la expulsión del Paraíso, la búsqueda de la tierra prometida, el Apocalipsis, etc. Toda modificación de la naturaleza queda justificada por la magia y por la conciencia mítica, como por ejemplo, el tiempo en el realismo mágico es circular y da lugar al mito del eterno retorno, a diferencia del tiempo lineal como se mide desde la perspectiva científica. El espacio en el realismo mágico también se vuelve circular, se da una intersección que unifica el espacio sagrado con el profano, así el personaje se ve inmerso en un nuevo orden de elementos donde no hay fronteras sino que todo se vuelve neutral. Lo inverosímil y lo verosímil se intercambian sin orden y la naturaleza es quien modifica sus propias leyes. Todos estos espacios sagrados persisten en la realidad, por lo que desde la realidad es posible localizar y considerar como parte del mundo todo aquello que se describe en la ficción del realismo mágico. Los territorios míticos, así se convierten en microcosmos y presentan arquetipos que pasan a formar parte del imaginario colectivo.

Óscar Hahn describe el realismo mágico como el «relato que transforma los prodigios y maravillas en fenómenos cotidianos» (*Antología*, 2003: 15) lo que permite denominar el realismo mágico no como un género, sino como una categoría narrativa dentro de la cual se da una especie de encantamiento que se convierte en algo natural en la realidad ficticia.

En otros cuentos románticos, el elogio de lo trascendente también se revela a través de asuntos relacionados con el más allá y con lo diabólico, a lo que se suma la preocupación por el tema de la inspiración artística. El Romanticismo cubre gran parte del siglo XIX y se eclipsa en la última década. Ocasionalmente reaparece en las otras de la generación modernista, que fusiona elementos de distintas escuelas y movimientos. Durante el Naturalismo hay un auge de las ideas positivistas. Los hechos insólitos son presentados como productos de la ciencia y dan pie a debates intelectuales sobre lo inmanente y lo

trascendente, sobre lo racional y lo irracional, de los cuales siempre resulta victoriosa la razón. (*Antología*, 2003: 17)

Por esta razón dentro de la categoría del realismo mágico y de lo real maravilloso se incorporan motivos originales, se reelaboran los motivos tradicionales, y la inclinación modernista conduce a valorar la fantasía y a elogiar los frutos de la imaginación. Lo maravilloso permite descubrir los vínculos con lo desconocido, lo misterioso, lo infinito y de un imaginario colectivo y se transmutan en leyendas y mitos donde se utiliza el recurso de lo sobrenatural para narrar los sucesos reales.

En 1925 Franz Roh acuñó el término realismo mágico para hacer referencia a la pintura post-expresionista alemana. En este tipo de pintura el objeto confiere un significado más profundo que recrea la realidad aportándole un halo de misterio. «El realismo mágico restaura el objeto reconocible en la pintura» (BARROSO, 1977: 15). En 1931 Massimo Bontempelli emplea en sus artículos el término de realismo mágico para hablar de un dualismo de realidad y misterio en las obras de varios pintores. Por esta razón en la literatura se recurre al mito, pues permite a la imaginación superponerse a la naturaleza. Guillermo Apollinaire en su ensayo “L’Esprit Nouveau et les Poetes” (1917) alega que el rasgo indicador del arte moderno es la sorpresa.

Es en 1940 cuando el dramaturgo Rodolfo Usigli estudia el teatro moderno destacando en él lo real de los temas y lo mágico en los rasgos artísticos. Para Alvaro Lins la novela perteneciente al realismo mágico presenta una novela moderna realista como observación de aspectos externos de fenómenos humanos y, a su vez, como intuición de una realidad íntima y misteriosa, que permiten al elemento mágico la observación e intuición del mundo de la psicología, el sueño y de la imaginación sin límites. Para Arturo Usler Pietri de la relación entre la realidad no copiada y la realidad intuitiva, del hombre primitivo, surge el realismo mágico. Así, los fenómenos observados forman parte del realismo, y lo mágico es parte del subjetivismo que altera la visión realista: los sueños, la imaginación, los mitos, símbolos y la intuición que conducen al hombre hacia el misterio. Todo esto presenta un mundo subjetivo lleno de valores estéticos e intelectuales que emplea los problemas de la realidad como medio y que evita justificar lo misterioso de los acontecimientos.

Ángel Flores enumera características del realismo mágico: «interés en transformar lo común y cotidiano en tremendo e irreal; lo irreal acaece como parte de la realidad; el tiempo existe en una especie de fluidez intemporal; y gran preocupación estilística.» (BARROSO, 1977: 25)

E. Dale Carter en 1966 denomina magicorrealista a aquellos autores que combinan la realidad y la fantasía al yuxtaponer escenas reales con situaciones completamente antirrealistas.

Estos escritores consiguen la transformación de la realidad en fantasía (...), contaminando la realidad mediante el uso del doble, la metempsicosis de la inversión de los acontecimientos y de los sueños. Otro de los elementos es la distorsión temporal y espacial, la primera, por medio de la disrupción o destrucción del tiempo, la segunda, por la presencia de lo infinito. (BARROSO, 1977: 31)

Hay tres posiciones con respecto al realismo mágico. La primera, el misterio está presente en la realidad, se dan los procesos psíquicos, el impulso lírico y el aspecto subjetivo del artista. La segunda, donde el realismo mágico es una técnica donde los recursos permiten al artista tratar la realidad subjetivamente. Una tercera posición, el realismo mágico es la yuxtaposición temática de actitudes racionales e irracionales, reflejo de la mezcla de la cultura americana.

Por medio de este proceso creativo de realización el escritor magicorrealista no imita la realidad sino que trata de recrearla dentro de los límites espaciales, temporales y de contexto social, así como también trata de recrear las características intrínsecas y arquetípicas de dicha realidad. (BARROSO, 1977: 43)

Alejo Carpentier trata el realismo mágico como variante de lo real maravilloso. Sin embargo, José Manuel Camacho, en su obra *Comentarios filológicos sobre el realismo mágico*, trata el origen del realismo mágico situándolo a comienzos del siglo XX y defiende su nacimiento debido a la influencia de las vanguardias literarias, principalmente del surrealismo. Camacho denomina a Miguel Ángel Asturias como uno de los creadores de dicha categoría por su obra *El Señor Presidente*.

El mundo que aparece ante los nuevos ojos escrutadores resulta inhabitual e insólito, y en él, lo fabuloso y lo mágico comparten espacio con las cosas cotidianas. Por ello el escritor toma conciencia de que no es necesario inventar mundos imaginarios, al modo europeo, sino solo transcribir la realidad americana y hacerla creíble para el lector. (CAMACHO, 2006: 16)

Lo bello es maravilloso, por ello la estética del realismo mágico queda relacionada con la teoría de André Bretón sobre el surrealismo.

La magia, lo sobrenatural, en el realismo mágico surge desde la nada, desde un caos primigenio, y empieza a formar parte de la realidad. En la literatura se recrea un mundo de imágenes. Así, el realismo mágico se sitúa entre la literatura realista y la literatura de lo maravilloso. En el realismo mágico se busca provocar extrañeza en el lector convirtiendo lo imposible en probable a través de los acontecimientos sobrenaturales, pero sin llegar a lo insólito, por lo que no se crea el efecto de lo fantástico pues lo sobrenatural es aceptado: la magia en la realidad produce la maravilla.

Por otro lado, Alejo Carpentier considera lo maravilloso como los sucesos y cosas extraordinarias que causan sorpresa o admiración.

Para Carpentier lo maravilloso es un hallazgo de lo real. Cuando se advierten rasgos y peculiaridades extraordinarias que, aunque propios y siempre presentes en los sucesos y cosas, no se habían visto anteriormente, solo entonces se experimenta lo maravilloso. (BARROSO, 1977: 52)

Lo maravilloso es aquello que siempre ha estado inmerso en los elementos realistas pero que un momento dado han pasado inadvertidos, hasta que el efecto de una búsqueda interior el observador los percibe y deja de mirar el mundo como lo había hecho hasta ese momento para ver los elementos que confluyen con el componente realista.

Así pues, el realismo mágico presenta una categoría del movimiento antirrealista dentro de una realidad posible, mientras que lo real maravilloso se presenta dentro de los rasgos de la categoría narrativa de lo maravilloso exótico, completamente imbuido en el imaginario de la cultura popular, es decir dentro de la fantasía, lo sobrenatural de las leyendas y mitos.

Alicia Llarena centra su estudio sobre el realismo mágico y lo real maravilloso basándose en el concepto de verosimilitud. Su estudio se centra en una serie de comentarios sobre el narrador y el espacio mítico (real maravilloso) y el imaginario (realismo mágico) en las obras de *Hombres de maíz* (1949) de Miguel Ángel Asturias; *Pedro Páramo* (1955) de Juan Rulfo y *Cien años de Soledad* (1967) de Gabriel García Márquez. Lo que tienen en común todos estos estudios es la identificación de la zona de cada una de las novelas con el efecto antirrealista.

A continuación se analizan algunos cuentos hispanoamericanos que reflejan distintos elementos que permiten clasificar las categorías de lo real maravilloso y el realismo mágico.

La granja blanca de Clemente Palma (1904). En este cuento el efecto fantástico sigue uno de los recursos principales de la literatura fantástica. Esta se basa en la percepción del protagonista, por lo que el efecto de la narración queda vinculado en el lector directamente a través de los ojos del protagonista. Todo suceso se narra como un relato realista, la historia de dos amantes prometidos, ella cae gravemente enferma, enfermedad de la que no podrá recuperarse, pero es el final de la narración donde se revela la esencia de lo fantástico: durante todo el relato el lector piensa que la amante se ha recuperado, ha podido casarse con el protagonista y viven felizmente casados, cuando en realidad la novia murió antes de que pudiera celebrarse la boda. El relato comienza con un pensamiento filosófico «¿Realmente se vive o la vida es una ilusión prolongada?» (*Antología*, 2003: 29). Donde el narrador comenta que mantiene conversaciones filosóficas con respecto a este tipo de cuestiones con su maestro de filosofía. Más adelante el narrador describe una escena con tintes fantásticos que dentro de la narración realista crea una atmósfera de misterio que acerca al lector hacia una conclusión de los hechos no tan realista, sino insólito: «Fue una demencia (...). Fue un delirio divino y satánico, fue un vampirismo ideal y carnal, que tenía de la amable y pródiga piedad de una diosa y de los diabólicos ardores de una alquimia infernal» (*Antología*, 2003: 37-38). Con esto se adelanta lo que será sutilmente revelado más adelante, el pacto que Cordelia, la prometida, realiza con la muerte. Este pacto recuerda a los hechos de *The Picture of Dorian Gray*, de Oscar Wilde, pues en el cuento se describe el retrato de una mujer, la hija de Jairo, cuyo rostro es idéntico al de Cordelia. Lo que revela la inmortalidad, la huida de la muerte, pero a través de la reencarnación.

El narrador-protagonista asume los hechos fantásticos: «hacía pocas horas que se había realizado una tragedia misteriosa y sobrenatural y no me asombraba ya de ello, como si una larga serie de siglos se hubieran interpuesto entre el pasado y el presente.» (*Antología*, 2003: 39), lo que haría considerar que la esencia fantástica se contamina con lo real completamente, dando lugar al realismo mágico, sin embargo, la presencia del maestro de filosofía rompe con ese realismo mágico dando lugar de nuevo a la duda, es decir, surge de nuevo lo fantástico pues no se sabe si el narrador ha enloquecido o si fueron reales todos los hechos. Se sitúa entonces el maestro de filosofía como testigo de lo real dejando al narrador sin argumentos. Se habían cumplido dos años desde la muerte de Cordelia, el mismo tiempo que el narrador lleva aislado. El narrador le cuenta a su maestro que ha permanecido esos dos años junto a Cordelia y que ella murió el día anterior, y no hace dos años.

¿Insiste usted, maestro, en creer en la realidad de la vida y de la muerte?
¡Bah! Pues yo le digo a usted que no existe ni la una ni la otra. Ambas son ilusiones, ensueños episódicos, que no se diferencian sino en la conciencia de ese gran durmiente en cuya imaginación vivimos una vida fantástica. (*Antología*, 2003: 41)

Cuando el maestro desbarata toda su historia aportando datos reales, perceptibles, que no dejan lugar alguno a la duda de que realmente Cordelia falleció hacía dos años, el narrador le muestra a la hija que ha tenido con Cordelia, la cual se parece mucho a su madre, a lo que el maestro no puede dar respuesta, con esto se rompe toda ley de la realidad. El narrador comprende la relación del parecido entre la hija de Jairo, Cordelia y su propia hija: la reencarnación.

Un fenómeno inexplicable de Leopoldo Lugones en (1906). El narrador vuelve a ser en primera persona, en esta historia el protagonista cuenta un caso que le sucedió cuando fue acogido por un señor inglés viudo y solo. Este cuento recoge elementos de lo fantástico que se relacionan directamente con el concepto de lo siniestro de Freud. El narrador relata que su conversación con el anfitrión era inteligente, por lo que el protagonista confía en la cordura y se descarta que el señor inglés sea un loco. Por esta razón el efecto fantástico del relato adquiere todo su valor cuando el protagonista ve que cómo la forma de un mono se proyecta en la sombra de su anfitrión, lo que corrobora el relato de viudo inglés que hace referencia al animal que le persigue y que le provoca

terror. Este factor que recoge la relación definida por «el otro», el otro es un recurso de lo siniestro, donde la representación del propio individuo se manifiesta en la realidad y puede ser identificado como un elemento externo pero cuyas características establecen una conexión directa con el individuo, causando así el efecto de lo extraño.

Mencía de Amado Nervo (1917). Este cuento se adentra en lo fantástico desde el primer momento. Se describe la personalidad del protagonista, un rey, que conoce tan bien la luz que penetra por su ventana que al despertar un día se percató de que algo es diferente. Incluso llega a plantearse si está en otro mundo. La presencia de otro personaje, una mujer, Mencía, hace creer tanto al protagonista como al lector que nunca ha sido rey y que simplemente es un orfebre común que había soñado con ser rey debido a las lecturas que ha hecho. Esta explicación racional permite aceptar que realmente ha sido un sueño, aunque la descripción de la narración hace dudar todavía de si es la conciencia del rey la que está atrapada en el cuerpo de Lope, el orfebre, pues mientras que todo aquel que despierta de un sueño recuerda su vida, parece que no sucede así con el orfebre. En este caso, la mente de Lope se resiste a recordar, haciéndole preguntas a su esposa, Mencía, observando su lugar de trabajo: «probablemente pertenecían a la indumentaria dominguera de Lope» (*Antología*, 2003: 66). Aunque finalmente parece que su mente empieza a recordar la vida de Lope y a identificarse a sí mismo como el mismo orfebre: «A medida que pasaban las horas, Lope sentíase más seguro, más orientado y sereno. Parecíale recordar el modesto e ignorado ayer» (*Antología*, 2003: 67). El final realiza el efecto del eterno retorno, en el que el rey despierta realmente, aunque recuerda todo lo vivido como Lope y se deprime por no tener a su esposa Mencía junto a él. La hermana del rey es el elemento disuasorio que aporta una explicación al suceso y es que el rey durante su sueño ha recordado una vida pasada. Lo que da lugar a la referencia de la reencarnación.

Dos cuentos de Amado Nervo que presentan la categoría de lo real maravilloso son *El país en que la lluvia era luminosa* (1912 o 1913), el cual recoge el suceso de la capital de un país donde la lluvia es luminosa y tiñe de alegría a sus ciudadanos. Forma parte de lo real maravilloso porque esta lluvia es conocida en las leyendas. El otro cuento de esta categoría es *El ángel caído* (1906) donde un ángel, criatura sobrenatural que forma parte de la tradición, llega a la Tierra, la gente no se sorprende al verle, aunque esta criatura tiene su propio lenguaje que solo entienden los niños. Se eleva al

cielo llevándose a los niños y más tarde vuelve a por la madre que está extasiada por el vuelo del ángel.

Alfonso Reyes es un autor que destaca por introducir en su narración definiciones de lo fantástico. En su relato *La cena* (1920) «Cuando, a veces, en mis pesadillas, evoco aquella noche fantástica (cuya fantasía está hecha de cosas cotidianas y cuyo equívoco misterio crece sobre la humilde raíz de lo posible)» (*Antología*, 2003: 100). Este autor escribió un cuento *La mano del comandante Aranda* (1949) que recuerda al relato de Maupassant, en el que una mano cercenada cobra vida.

Horacio Quiroga presenta un cuento con la manifestación maravillosa de la metamorfosis *Juan Darién* (1924). Una madre, cuyo hijo ha fallecido, encuentra un cachorro de tigre que ella decide alimentar dándole de mamar. Ante el amor que profesa la madre, una serpiente le habla para decirle que el tigre tendrá apariencia humana y le advierte de que podrá ser descubierto como tigre. En la propia narración se hace referencia a la trascendencia de la figura de la serpiente en la tradición. El niño crece sin conocer su origen animal, crece siendo muy bueno y nada agresivo, pero entonces la madre muere. Un día en la escuela un inspector reconoce que Juan Darién tiene algo extraño y mediante una visualización decide descubrirle. Es decir, consigue que Juan Darién rememore sus primeros pasos como cachorro de tigre. Cuando todo el pueblo sabe que Juan Darién es un tigre lo maltratan y queman vivo, pero Juan Darién no muere sino que se convierte en tigre sin perder su capacidad de hablar y de utilizar las zarpas como manos. Se une a una manada y decide vengarse del inspector y del maltrato del pueblo.

Otro cuento de Horacio Quiroga se titula *El espectro* (1924) donde una pareja asiste a todos los estrenos de cine en busca de la película protagonizada por el marido muerto de ella. El protagonista del cuento estaba enamorado de la mujer de su mejor amigo. Jamás trató de seducirla pero cuando el amigo falleció confesaron su amor, y aunque ella se negaba por considerarlo un acto amoral, finalmente sus sentimientos hacia él propiciaron el idilio. El día del estreno de una película donde actuaba el marido, ambos sintieron al espectro interactuar acusándoles. En una ocasión él toma un revólver pero en lugar de disparar al actor, como él pensaba, se dispara a sí mismo. Desde entonces asisten a todos los estrenos de cine esperando que vuelva a estrenarse la película del marido. El elemento del fantasma y la condenación eterna de los

enamorados recoge una tradición del realismo mágico, donde los propios protagonistas sienten terror ante la aparición acusadora del marido de ella.

César Vallejo presenta la transfiguración de la dimensión entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos en *Más allá de la vida y la muerte* (1923). En este cuento, un hijo se encuentra con su madre muerta, todo parece lógico y normal hasta el momento en el que es la madre quien revela que ha sido el hijo quien ha estado muerto todo el tiempo. Esto proyecta la ambigüedad de la verdad, donde el lector no termina de decantarse y averiguar quién es aquel que realmente está muerto. Este momento de extrañeza genera lo fantástico, cuyo efecto puede diluirse según la razón que el lector considere más acertada.

Conclusiones

La concepción del movimiento antirrealista puede establecerse a partir de la oposición binaria del fenómeno y el nouméno, términos empleados por Kant en su filosofía. El estudio del fenómeno, de la existencia, parte de la física, mientras que el estudio del nouméno, la esencia, recurre a la ontología y parte de la metafísica. Al intentar comprender esta oposición binaria surge la epistemología que relaciona directamente el fenómeno con el *logos* (la lógica, la razón, lo que puede ser demostrado), y el nouméno con el *mythos* (cuentos, leyendas). Desde la perspectiva de la crítica teórica se utiliza el *logos* para entender el *mythos*, pero en el siglo XX surge una crisis donde el fenómeno ya no sirve para llegar al conocimiento. Es por esta razón por la que es posible fundamentar la evolución de las categorías que establece Todorov dentro de lo fantástico con una concreción de la producción literaria que se fundamenta en el siglo XXI. Por esta razón, los modos narrativos realista y maravilloso encuentran su manifestación en diversas categorías.

La fantasía recopila las categorías de lo maravilloso puro, lo maravilloso exótico (o real maravilloso: leyendas, mitos); lo maravilloso hiperbólico (aquel donde se exageran algunos rasgos narrativos) y lo maravilloso moderno (un ejemplo sería *Star Wars* donde se sustituyen elementos por avances tecnológicos pero cuyo modo narrativo conserva características de lo maravilloso y el estilo épico del enfrentamiento entre el bien y el mal). Con respecto a la categoría de lo épico destaca por ser la representación de un ideal, en el caso de no tratarse de una reconstrucción del pasado se trata de un

modo realista; pero si se trata de la reconstrucción del paso se da la magnificación de los hechos, por lo que podría categorizarse dentro de lo maravilloso hiperbólico.

Dentro del modo narrativo realista lo misterioso se confunde con lo sobrenatural, lo que genera el efecto de lo fantástico. Aquí se encuentran las categorías de lo extraño puro, o insólito y lo fantástico extraño.

Existe evidentemente un género fantástico, distinto de lo insólito y de lo maravilloso, que sobrevive tanto a las dudas del receptor como a la conclusión del sintagma narrativo, y que estructura universo y conflicto narrativos a partir de la oposición binaria entre los aspectos más verosímiles de la realidad (...) y la aparición de un fenómeno que desafía abiertamente las leyes naturales, amenazando por consiguiente nuestras certidumbres epistemológicas más profundas. (FERRERAS, 2014: 24)

Cabría pensar en otra categoría que podría denominarse como lo fantástico científico, donde se emplea la ciencia para justificar hechos imposibles dentro de la realidad, donde destacarían autores como Julio Verne y Herbert George Wells. En los cuentos se asemeja la ciencia como el intento de reflejar la luz verdadera frente a un suceso, pero hay acontecimientos narrativos que no se explican con ciencia. Es en este momento en el que surge lo fantástico. Lo fantástico científico emplea la ciencia para desarrollar estos casos que previamente no pueden ser explicados para convertirlos en sucesos posibles.

Para evitar volverse maravilloso, lo fantástico ha de trascender constantemente las convenciones de la representación de lo irracional mediante la actualización de sus paradigmas: cualquier convención, sea irracional o no, va en contra del efecto fantástico pues reduce la oposición binaria entre la realidad inmediata, identificable, y la representación de lo imposible. (FERRERAS, 2014: 33-34)

Cabe destacar la ambigüedad que se establece a la hora de considerar lo gótico como categoría del antirrealismo dentro de lo maravilloso o de la categoría realista-fantástico. Esto es así porque lo gótico presenta un espacio narrativo, es decir, todos los elementos que no son espaciales se identifican con otras categorías. Por ejemplo, lo

grotesco se identifica con lo fantástico; las criaturas como el vampiro, hombre lobo se identifica con la fantasía o maravilloso; mientras que el monstruo de Frankenstein o Mr. Hyde forman parte de lo fantástico científico.

La ciencia ficción es una anticipación de la dimensión real presente. Donde se incluirían las categorías de lo maravilloso instrumental o lo maravilloso científico. Cabe mencionar que suele hacerse referencia a los géneros de ciencia ficción utópicos y distópicos. Sin embargo, tanto la utopía como la distopía presentan una postura ante la narración, no es un modo narrativo. La utopía presenta un mundo idealizado y la distopía un mundo de destrucción, pero estos pueden ser parte de una anticipación, entonces serían denominados como categoría de la ciencia ficción, como *Brave New World* (1932) de Aldous Huxley; *I Am Legend* (1954) Richard Matheson, o no, por lo que entrarían a formar parte de otra categoría o modo narrativo, como en el caso de lo maravilloso en las novelas bucólicas que presentan dentro de la realidad conocida un mundo sobrenatural como un mundo idílico como en *Los siete libros de la Diana* (1559) de Jorge de Montemayor.

Dentro de lo real posible tiene cabida el realismo mágico, pues es todo aquello que se acepta como posible dentro de la realidad. O bien ha sido posible o pudiera haber sido posible.

Todos estos modos admiten dentro de sus categorías diversas características, lo que genera la mixtificación entre las propias categorías. Por ejemplo, *The War of the Worlds* (1898) de Herbert George Wells presenta todos los rasgos de la categoría de ciencia ficción, pues anticipa una invasión marciana a 1904. Sin embargo, una vez pasada la fecha de 1904 su categoría entraría a formar parte también de lo real posible.

III. EL LENGUAJE IMAGINARIO COMO CREACIÓN DE MUNDOS POSIBLES

El lenguaje imaginario se vale de la proyección de imágenes que trascienden a la crítica y se consolidan dentro de un público universal y de una cultura popular. El lenguaje imaginario como recurso permite la proyección de ideas y conocimientos que se representan en la creación de un mundo imaginario. El lenguaje es la herramienta que permite converger el imaginario y la noción de mundo posible para aportar una, tal vez no nueva pero sí menos tratada en lo que a imaginario se refiere, percepción ficticia a través del texto literario. Por esta razón es necesario tratar por igual los conceptos del imaginario y la postulación de teorías de mundos posibles tanto modernas como posmodernas.

El concepto de lenguaje imaginario

La palabra «imaginario» comienza a ser utilizada como sustantivo por Maine de Biran en 1820 en Francia. Su uso dará lugar a dos vertientes: lo imaginario como irreal y el imaginario como no real desde la perspectiva antropológica. Posteriormente será Lacan quien establezca una triple relación entre lo real, lo imaginario y lo simbólico, estableciendo así la función de lo simbólico en el texto y su posición en la práctica analítica.

Para establecer el concepto de «imaginario» y tratar sobre un lenguaje especializado en esta área es necesario comprender cuáles son los criterios que definen este tema, comenzando por el estudio de la relación entre imagen, su denotación y la connotación que se establece a partir de la percepción de imágenes. La memoria humana funciona a través de las imágenes. Los pensamientos, ya que pueden ser representados, convierten dichas imágenes en conceptos que se transmiten mediante el lenguaje.

La función del lenguaje literario tiene como objetivo la desautomatización desde la perspectiva lingüística, por ello la imagen se desautomatiza, es decir, se percibe la realidad de otra manera, como expone Gaston Bachelard en *La intuición del instante*. La imagen se transforma en palabras gracias al lenguaje, por lo que la forma de percepción varía. En esta línea, la imagen de tipo simbólico sigue siendo autorreferente pues parte

de la corriente imaginística del subconsciente, y esto da lugar a las secuencias léxicas. Como expone Jean Burgos en *Pour une poétique de l'imaginaire*, se plantea la cuestión de si los textos son autorreferenciales como lo son casi todos los símbolos. Por esta razón, Joel Thomas en *Introduction aux méthodologies de l'imaginaire* hace recaer la importancia del imaginario en la serie de elementos simbólicos que constituyen una red de factores relacionales. Gilbert Durand utiliza el término «aparato simbólico» en *De la mitocrítica al mitoanálisis* para definir el proceso de creación que permite al individuo generar nuevas imágenes. Dicho proceso se manifiesta en una creación social. Carl G. Jung considera la creación como una capacidad innata, distinguiendo así los símbolos naturales y los símbolos culturales. Para Jung la mente está estructurada en consciente y subconsciente, el inconsciente se manifiesta en el consciente mediante imágenes. Por otro lado, el subconsciente colectivo y su consciente hacen que los elementos culturales afloren desde el subconsciente individual presente en el consciente colectivo.

Para la conciencia humana lo que constituye la inmediata organización de lo real no es un objeto muerto sino objetificado, promovido por el contenido psicocultural de la conciencia. La *pregnancia simbólica*, denominado por Cassier, condena al pensamiento a no poder intuir objetivamente una cosa sin integrarla de modo inmediato en un sentido. Esto muestra el poder sobre la presencia del sentido que hace que para la conciencia humana nada sea simplemente presentado sino representado. Así es defendido en «Kant y el criticismo de Ernst Cassier. La arquetipología de Jung. G. Bachelard y la fenomenología poética. Cosmología, psicología, teofanías poéticas» (DURAND, 1971). Por lo tanto, la imagen solo puede ser estudiada en sí misma, según la composición de imágenes en la ensoñación.

En este mismo capítulo del libro de Durand, se exponen los tres sectores de lo simbólico que designa Bachelard: 1º el sector de la ciencia objetiva debe permanecer ajena a todo símbolo; 2º el sector del sueño donde el símbolo se deshace, se reduce a una mísera sintomática y 3º el sector de la «palabra humana», el lenguaje que nace, surge del genio de la especie que es, a la vez, lengua y pensamiento: lenguaje poético. Con esta división, Bachelard se encamina desde el *subconsciente poético* como forma de expresión mediante palabras y metáforas, hacia el sistema de expresión más impreciso, menos retórico, que constituye la ensoñación. Es el tercer factor el que

permite establecerse como punto de arranque de la creación mediante un lenguaje imaginario.

Habiendo planteado todo lo anterior, es posible llegar a la siguiente reflexión: la narración mítica organiza el conjunto de imágenes mentales y visuales, las cuales son representadas por lo imaginario. Dicha representación permite a un individuo y a una sociedad organizar y expresar simbólicamente sus valores existenciales y su interpretación del mundo frente a los desafíos impuestos por el tiempo y la muerte. Entonces lo imaginario presenta una categoría antropológica, primordial y sintética que permite entender el conjunto de la cultura y, a su vez, obedece a una lógica restrictiva sobre el modelo de las reglas semánticas y sintácticas de los hechos del lenguaje. Tal y como expone Gilbert Durand en su prólogo de *Lo imaginario*.

Esta reflexión acerca el concepto del imaginario en su relación con el mito: «necesitamos simbolizar nuestro mundo para hacerlo tangible y, en ese proceso, el mito configura nuestro imaginario, dinámico y rico en significaciones, pero que también nos devuelve —una y otra vez— a nuestros orígenes» (MARTÍNEZ-FALERO, 2013: 493).

El artículo “Literatura y mito: desmitificación, intertextualidad, reescritura” de Luis Martínez-Falero es un ejemplo de la influencia del imaginario en los procesos de desmitificación y reescritura de los mitos en la literatura. A su vez presenta una tipología que indica el uso del lenguaje imaginario, el cual hace posible reconocer dentro de un imaginario colectivo, aquellos recursos empleados en la reescritura. Luis Martínez-Falero defiende que el mito ha configurado el pensamiento de las sociedades humanas, que sirve para explicar la naturaleza del ser humano materializando las pulsiones humanas en arquetipos. Por esta razón, el estudio del mito implica una perspectiva psicológica tanto como antropológica, así pues, en base al cambio de mentalidad, el mito sufre cambios, pierde poder simbólico y es sustituido por otro o desaparecer según su función social.

Las sociedades generan dos tipos de mitos culturales: por una parte, los mitos etno-religiosos, ligados a rituales y con un papel fundamental en las creencias de una sociedad; y los mitos literarios, creados por la individualidad a imitación de los anteriores, pero que pasan al imaginario de una comunidad hasta formar parte de su inconsciente colectivo. Ambos tipos de mito acaban por

confluir, por su carácter narrativo, entrando a formar parte del corpus literario de una determinada tradición. (MARTÍNEZ-FALERO, 2013: 482)

Luis Martínez-Falero alude a las características que posee el mito antropológico según Frédéric Monneyron y Joël Thomas: el origen del mito tiene que pertenecer a un pasado remoto; es una formación colectiva y oral; irrumpe lo sagrado o sobrenatural en el mundo; posee un sentido simbólico; presenta una forma primitiva de especulación filosófica; constituye un relato paradigmático. Mientras Claude de Grève caracteriza el mito literario un relato cuyo contenido es susceptible a variaciones en su reformulación y lectura a lo largo del tiempo; existe una relación entre el relato y lo sobrenatural o inexplicable que se aproxima a lo irracional; su simbolismo desvela entidades ocultas al lector; el mito literario puede variar su significación a lo largo de la historia, las culturas, los autores y los lectores.

Esta narratividad [del mito] supone que, una vez perdida su función o su referente de naturaleza religiosa (esto es, su vinculación a un ritual), el mito pase a ser una historia ficcional más, como cualquier relato. De este modo, la creencia deja su lugar a la literatura, fundiéndose la narración mitológica en el corpus textual de una tradición literaria. (MARTÍNEZ-FALERO, 2013: 484)

La creatividad en la literatura permite recurrir a la transformación de los elementos convencionales, como los arquetipos literarios, que permiten la tematización de los tópicos literarios y cuyo desarrollo confluye en el imaginario colectivo. Las reescrituras contribuyen a la producción literaria cumpliendo determinadas funciones: referencial; intertextual; transformativa y semántica. Estas dos últimas funciones son en las que se basa Luis Martínez-Falero (2013: 492-493) para presentar las distintas modalidades relacionadas a la descontextualización de los arquetipos o relatos mitológicos que permiten conceptualizar el fenómeno de la reescritura:

1. reescritura por adicción de mitemas. El modelo parece partir de la reescritura del mito de Fausto a partir del siglo XVI.
2. reescritura por combinación de mitemas que permite la generación de nuevos arquetipos que presentan rasgos o elementos de la trama anterior a otros. Este es el caso del arquetipo de mujer fatal que puede combinar rasgos de Pandora; Lamia; sirenas; Lilith; Eva; Salomé; Judith, etc.

3. reescritura por subversión de mitemas, como las obras paródicas de fábulas mitológicas de Francisco de Castro en el siglo XVII.
4. reescritura por analogía respecto de la estructura del relato. Como la estructura del laberinto, que remite al mito de Minos, en *El Aleph* (1949) de Borges.
5. reescritura por analogía respecto de la trama del relato, donde el lector reconoce a través de su memoria textual rasgos de otros textos. Como *Diálogo secreto* (1984) de Buero Vallejo, donde aparece la figura de Aracne en un cuadro y permite rememorar su mito.

Un estudio diacrónico que lleva a cabo Gilbert Durand en *Las estructuras antropológicas del imaginario* permite exponer las dificultades que surgen a la hora de tratar de constituir lo imaginario dentro de una estructura lingüística. En el siglo XVII la filosofía de Tomás de Aquino defiende que la razón es el único modo de acceder o de legitimar el acceso de la verdad, por lo que la imagen es producto de «la loca del hogar». El concepto de *hecho* (como el derivado de la percepción, fruto de la observación y de la experimentación o como un «acontecimiento») dirige en falso en contra de lo imaginario confundiendo con lo irracional (delirio, sueño). El Siglo de las Luces establece el límite entre lo que puede ser explorado por la percepción y el entendimiento, por los recursos de la Razón pura. Se habla de la intuición como la capacidad que se consolida en el territorio imaginal, la corriente simbolista omite la perfección formal para alzar la imagen a la videncia y la conquista del sentido ya que, el símbolo, fuerza el significante banal. Esto implica que la imagen es un universo «otro» del pensamiento del ser humano (surrealismo). La estética prerromántica y los movimientos románticos muestran una resistencia de lo imaginario a la concesión masiva al racionalismo y al positivismo, mientras, Kant en el juicio racional de la razón rehabilita la imaginación como esquematismo para poder integrarla en los esquemas de la razón. En el siglo XIX con la llegada del positivismo se establece la teoría del cientificismo: la única verdad es aquella merecedora del método científico y el historicismo, que solo reconocen como causa real aquella que se manifiesta en el acontecimiento histórico. Ambas devalúan lo imaginario articulando la teoría de la imaginación y de lo imaginario de Jean-Paul Sartre, para él la imagen es una degradación del saber con carácter imperioso e infantil.

Todo esto no imposibilita la búsqueda por un modelo que permita establecer el lenguaje como recurso del imaginario.

«*Un signo es una parte del mundo físico del ente (being); un símbolo es una parte del mundo humano de la significación (meaning)*». (DURAND, 1971: 32). La conciencia representa el mundo de una forma directa (percepción), o indirectamente (imaginación), y esta representación no se presenta materialmente. Por lo tanto, el objeto ausente se re-presenta mediante una imagen. La conciencia, gracias al resultado de la combinación de la percepción y el signo, dispone de distintas gradaciones de la imagen. El ser humano se vale de los signos para remitir de una forma económica a un significado que puede estar presente o ser verificado. Se recurre a la imaginación simbólica cuando el significado es imposible de presentar y el signo solo puede referirse a un sentido, no a una cosa sensible. Esto implica que debe tenerse en cuenta dos tipos de signos: los arbitrarios: aquellos que remiten a una realidad significativa, siempre es posible presentar aunque no esté presente, y los alegóricos: aquellos que remiten a una realidad significativa difícil de representar.

En *La Imaginación simbólica* Gilbert Durand expone en su capítulo *Las hermenéuticas reductivas*. “El psicoanálisis de Freud. El funcionalismo de G. Dumézil. El estructuralismo de Cl. Levi-Strauss” que la imagen simbólica es *transfiguración* de una representación concreta con un sentido totalmente abstracto. El inconsciente forma parte de la estructura simbólica, por lo tanto, para estudiar la infraestructura inconsciente se tiende a recurrir a la hermenéutica sociológica, pues permite dar cabida a la representación del individuo civilizado. Comparando así el concepto de la «locura» con la salud mental y la lógica del civilizado con las mitologías de los «primitivos». Correlacionando como punto clave la asociación de los símbolos con la búsqueda del sentido velado de las imágenes.

Habiendo concretado qué se entiende por imaginario y la relación entre inconsciente e imagen, se hace necesario definir qué es aquello que se considera como «lenguaje imaginario». Esto será la clave para el análisis de las obras literarias de los próximos capítulos de esta tesis.

La persona que más se ha acercado al concepto de «lenguaje imaginario» es Giordano Bruno (GATTI, 2011), astrónomo, filósofo, matemático y poeta italiano de

mediados del siglo XVI. En 1591 se publica el tratado de Bruno sobre la memoria *De imaginum, signorum et idearum compositione* ⁴⁴. Bruno enseña cómo se inventan o hallan temas y su disposición a organizar discursos. En este tratado dedica una parte a la Morfología en el idioma bruniano de la imaginación y memoria, justificada filosóficamente con una teoría de las imágenes y las reglas para la construcción de las imágenes mentales. Estas imágenes son los jeroglíficos o caracteres figurativos del que se compone el idioma-sistema. Otra de las partes que concierne a este estudio y que es tratada en este libro es el desarrollo de la sintaxis de la lengua de tipo espacial, donde se enseña a edificar sistemas de lugares mentales y a recorrerlos de forma ordenada; para después desarrollar la semántica en la que se integra su sistema-idioma. Finalmente, Bruno reúne toda la ciencia y capacidad de obrar en el principio según el cual todo resulta de la disposición, ordenación, composición y variación combinatoria de unos pocos elementos, como se ve en la aritmética y en la gramática. Un ejemplo de este principio se refleja en el libro de Lewis Carroll *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* pues presenta objetos reflejados en la realidad del espejo o el propio ajedrez que presenta un juego de espejo; también es posible mencionar que en el caso de *Peter Pan* el mundo de *Neverland* está constituido por los elementos que los niños proyectan en sus sueños. Más adelante se analizarán estos elementos proyectados en los textos literarios, y que reflejan la facultad cognoscitiva que define Ignacio Gómez de Liaño en su libro *El idioma de la imaginación. Ensayos sobre la memoria, la imaginación y el tiempo*: espejo viviente de otro espejo viviente, donde se encuentran las imágenes y figuras como en su propia sede.

Estas ideas permiten llegar al siguiente planteamiento: lo imaginario como tal carece de limitaciones, excede la racionalidad llegando al extremo de la universalidad del inconsciente, pero a su vez, lo imaginario quedará limitado al tratar de ser racionalizado, de buscar sus referentes para identificarlos con conceptos racionales. Por este motivo debe excluirse de ese amplio campo una serie de limitaciones para establecer los rasgos de su lenguaje y sus normas de uso. El lenguaje es utilizado para una comunicación, por lo tanto, su aplicación no puede exceder el grado de

⁴⁴ *Sobre la composición de imágenes, signos e ideas con vistas a todo género de invención, disposición y memoria.*

entendimiento, debe ser válido para los comunicantes a la par que se busca reflejar lo simbólico.

El concepto de «mundos posibles»

Partir de las cuestiones que plantea Lotman en su libro sobre la semiosfera⁴⁵ (LOTMAN, 1996) para referirse a la semiótica como un conjunto de distintos textos y de lenguajes cerrados, permite enfocar el concepto de «mundos posibles» en la creación literaria dentro del contexto del imaginario. El conjunto de las formaciones semióticas funcionales conlleva a la constitución de un lenguaje aislado, por lo tanto, la interconexión de los elementos del espacio semiótico conforman una realidad. Otra forma de construir una realidad es a través de la ley de la simetría especular, donde los objetos reflejados tienen en su estructura interna planos de simetría y asimetría con respecto al modelo. El estudio de dicho modelo a partir del texto permite la aprehensión del espacio semiótico en el ámbito cultural.

En la introducción al libro *Una nueva Teoría de la Visión y Tratado sobre el Conocimiento Humano* de Berkeley se retoma el pensamiento de Locke sobre la búsqueda a partir de la experiencia del conocimiento de lo «real», del modo de ver la realidad: «las impresiones que poseemos del mundo exterior han de ser entendidas como los signos por los cuales conocemos y distinguimos las cosas con las que tenemos que tratar» (BERKELEY, 1948: 11). Esto implica que nuestras ideas⁴⁶ poseen un carácter real; el carácter real conlleva a la constitución de un mundo donde el hombre vive a partir de sus sensaciones y representaciones. Estas sensaciones y representaciones están sujetas a la relación de la conciencia cognoscente con la supuesta realidad objetiva, que, a su vez, conforma la experiencia vivida como una barrera que separa al hombre de la realidad objetiva. Sin embargo, la idea sostenida por Locke implica que la doctrina del conocimiento conlleva a una inseguridad y al escepticismo, por lo tanto, Berkeley retoma dicha idea para explicar que Locke no había fijado bien los postulados del empirismo que había elaborado.

⁴⁵ Semiosfera: el espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de la semiosis.

⁴⁶ Entendiendo «idea» como representación sensible de algo.

Berkeley hace referencia a la filosofía de John Locke y de Francis Bacon. Locke llega a diferenciar dos categorías dentro de las ideas producidas por una conciencia: las «ideas»: inmanentes a la conciencia, producidas por los objetos de la realidad exterior, y las «cualidades secundarias»: reproducciones o imágenes de una realidad trascendente al espíritu. El dualismo de Locke se retoma desde el pensamiento dogmático de Francis Bacon iniciador de la nueva era de la ciencia moderna por sentar las bases del empirismo. Según el pensamiento de Bacon la lógica inductiva alega que todo conocimiento parte de una experiencia pero no se puede obtener un conocimiento absoluto del mundo físico.

Berkeley se pregunta si el hombre «no conoce las cosas inmediatamente, sino solo por las *ideas* que posee de ellas» (BERKELEY, 1948: 13), es decir, independientemente de la percepción, no es posible diferenciar las categorías establecidas por Locke porque no se puede afirmar el carácter inmanente de las «cualidades secundarias» a la conciencia de las «ideas»; ya que estas, al poseer un carácter variable, subjetivo, pueden ser consideradas como no reproducciones de lo real. Una idea no puede existir en una sustancia no dotada de percepción pues, si las ideas son entendidas como cualidades primarias, se traza una proyección hacia la significación de nuevas ideas (cualidades secundarias). Al estar contenidas en la conciencia de la percepción, para Berkeley, las cualidades primarias de Locke se convierten en secundarias. A su vez, estas cualidades quedan constituidas como el único modo de conocer y establecer el límite del conocimiento que posee el individuo y, como consecuencia, establecen la imposibilidad de deducir de ellas la existencia de una realidad trascendente a la conciencia. Solo a partir de «ideas abstractas» (cualidades primarias) se podrá formar «la base sobre la que se apoya la creencia en un mundo corpóreo independiente de la conciencia» (BERKELEY, 1948: 16). Al tratar esta base «real» y con el apoyo del idioma (pues con su uso se connota la existencia de las «ideas abstractas») se ejecuta la creencia en una existencia objetiva de las «cosas» que se encuentran debajo de cada grupo de sensaciones. Nosotros percibimos sensaciones aisladas e inconexas, no «ideas» de los objetos, pero surge la necesidad de establecer una representación de las «cosas» para establecer las bases del empirismo y trazar los límites del conocimiento:

Si conocemos a través de los sentidos y de la reflexión, es decir, por las «ideas», éstas son también el único objeto posible del conocimiento. Y como «la existencia de una idea consiste en ser percibida», todo intento de inferir de ellas una realidad distinta, toda referencia de su contenido a «cosas» u «objetos» independientes es solo una quimera, menos aún que una quimera, un juego de palabras. Nuestro conocimiento es un conocimiento del contenido de la conciencia, y nuestra experiencia una experiencia de su curso y su conexión. (BERKELEY, 1948: 18)

Berkeley presenta el hecho de que a partir de la creencia de que no existen ideas abstractas, sino concretas y singulares, por esta razón, trata de demostrar que el mundo material es real y que es interpretado siempre desde la percepción de signos visuales (BERKELEY, 1980). Martin Heidegger por su parte explicará que el ser humano posee un gran número de percepciones que le permite recomponer la realidad y, por ello, no es posible tener certeza de qué, cómo y cuál es la realidad. Otros rechazan la postura de Heidegger porque el ser humano, al ser un ser racional, establece la realidad a partir de la lógica. Establecer una base de la percepción de la realidad, partiendo de la polémica entre realismo y antirrealismo en el capítulo primero, permite iniciar el desarrollo del concepto «mundos posibles».

Este término de «mundos posibles», a partir de los años 50, se ha empleado en numerosos campos de la tradición analítica: desde la lógica, filosofía del lenguaje, filosofía de la mente, hasta la epistemología. Sin embargo, en una perspectiva literaria se va más allá de lo referido en filosofía sobre aquello que es «posible», pues la conexión entre el término «mundos posibles» y la ficción permite englobar todos estos campos de la tradición analítica.

La noción «mundo posible» en su estudio desde la rama de la semántica permite comprender el mundo a través del lenguaje que indica lo que es *hecho* y lo que es *posibilidad*, siendo la primera referencia a un término y la segunda a la extensión de dicho término. El cambio de la perspectiva del entendimiento del mundo tal y como lo conocemos es manifestado por Ludwig Wittgenstein en *Tractatus Logico-Philosophicus* y en el artículo “Mundos Posibles” de Axel Arturo Barceló: el mundo es todo lo que es el caso. Este cambio de perspectiva permite explicar la relación entre lenguaje y mundo. A través del lenguaje se concibe *cómo es* el mundo y *cómo no es*, es decir, el ser

humano puede saber *cómo podría ser* el mundo o *cómo podría haber sido*. La teoría filosófica reflexiona sobre la siguiente condición: si el mundo hubiera podido ser distinto implica que el *mundo actual* es uno entre otros *mundos posibles*.

Así pues, la evolución de este término comenzó siendo ya de por sí una forma de ruptura hacia una perspectiva moderna, y es retomado nuevamente en la era de la postmodernidad para concebir la realidad desde un sentido estético.

Este nuevo paradigma postmoderno, el de la presencia del arte que se manifiesta como clave hermenéutica de la cultura y de la sensibilidad presente, ha significado la consiguiente revitalización que para la filosofía significa el salir del estrecho ámbito en que permanecía recluida por el paradigma cientificista aceptado y canonizado por la tradición moderna. (VÁSQUEZ, 2005: 1)

Esta perspectiva establece que el «mundo de ficción» es el mundo real del universo textual proyectado por el texto de ficción. Siguiendo los postulados de la semántica de operadores modales, se establece al mundo como metáfora dentro del dominio semántico. Por lo tanto, la ficción puede ser considerada un estado ontológico, o bien, un modo de comunicación: «La narración de ficción construye un modelo análogo del universo real, lo que permite, como en todos los modelos, conocer la estructura y los procesos internos de la realidad y manipularla cognitivamente» (VÁSQUEZ 2005: 9).

El concepto de mimesis en el sentido aristotélico como «el proceso artístico-creativo en el que se crea un mundo textual compuesto tanto por elementos de lo real fáctico como por elementos inventados que, sin embargo, mantienen una relación de semejanza con lo real. En ese sentido, la mimesis no debe ser entendida como copia fiel o idéntica de lo real ni como invención pura desconectada de lo real.

»Utilizo el término (re)presentar básicamente en el sentido de “mostrar” la realidad extratextual que sirve de base para la construcción del universo intratextual.» (ESPEZÚA, 2006: 69)

Dorian Espezúa aclara, al hablar de ficcionalidad, mundos posibles y campos de referencia, que la teoría literaria contemporánea de corte postmoderno afirma que no se

puede (re)presentar el mundo real y concreto, pues la mediación de los signos modifica lo real. No hay cabida para la verdad y la objetividad, por lo tanto, no hay acceso al mundo concreto, solo a la realidad constituida *por y con* el lenguaje, es decir, una interpretación de lo real. Parece posible considerar que la contradicción que reivindica Espezúa a partir de los criterios del postmodernismo puede verse ejemplificada en los distintos mundos posibles que se tratarán en esta tesis, como es el caso de Alice cuando viaja a *Wonderland*. Alice trata de aprehender ese «otro mundo» a partir de la comparación de las normas que conoce con las que rigen en ese mundo desconocido. Por este motivo es plausible considerar acertada la conclusión de Espezúa con respecto al hecho de que lo real existe a pesar de no permanecer estático. El caso de que se justifique la multiplicidad de creación del discurso humano en la ficción, implica confirmar que el referente tomado no siempre es el mismo pero, si hay referente, entonces se encuentra una base de conexión con lo real.

Leibniz fue el primero en hablar de «mundos posibles» (DOLEZĚL 1997: 29-47 *Teorías de la ficción literaria*, Madrid Arcolibros.), que nos ha llevado a la metáfora del texto como mundo. En literatura, equivale a entender un texto como un universo donde las reglas no coinciden exactamente con las de nuestra realidad. (MORENO 2010: 192)

El mundo posible «es una realidad abstracta formada por un conjunto de elementos temáticos y formales» (MORENO 2010: 220), posee sus propias reglas, las cuales no pueden anularse pues al hacer referencia a él está influyendo en nosotros. Esta referencia hace que el mundo se establezca dentro del Campo de Referencia Interno (CRI que crea un vínculo directo entre el mundo construido y la referencia lingüística dentro de un Marco Referencial) «El texto verbal, el mundo de referencia interno con el cual se relacionan los significados del texto. Así, el CRI tiene tiempos, lugares, escenas, episodios que son excluidos del texto y que no pretenden una existencia externa basada en hechos reales» (ESPEZÚA 2006:80). Por lo tanto, es posible establecer dos perspectivas: la contemplación de un mundo «real» y la proyección de un *mundo posible* a partir de la percepción emocional (la referencia de lo literario que permite analizar este «nuevo mundo»).

Las oposiciones entre el mundo mimético-real y los mundos del deseo, del ensueño, de la esperanza, del temor, etc., establecen una tensión en la que el

lector reconoce constantes de su experiencia del mundo, en la medida en que lo son también del funcionamiento vital general. [...] La fascinación del relato ficcional se constituye por tanto según la mediación de una serie de operaciones fantásticas de mimesis exterior que forman la superficie lúdica de la poiesis, y bajo la garantía esencial de un sistema interior de convergencias imaginarias, las cuales traducen los símbolos convencionales de la fábula a estructuras fundamentales de la representación fantástica del universo. (BERRIO, 1994: 450-451)

En el caso de los mundos posibles que se examinan en esta tesis y que presentan las novelas de *Alice*; *Peter Pan*; *The Wizard of Oz* y *Mary Poppins* se manifiestan diferentes formas de presentar el paso del «mundo real» al «mundo posible». Así es en las novelas de *Alice*, mientras en *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* Alice, habiendo hablado previamente del mundo del otro lado del espejo, convierte al lector en testigo del conocimiento que ya tenía de la existencia de ese mundo, atraviesa literalmente el espejo, se introduce en ese mundo de una forma física, como si pasara a una habitación por una puerta normal y corriente. Es el elemento del cristal como materia impenetrable el que ha transgredido el entendimiento, conectando lugares reales y posibles como si ambos espacios pertenecieran a un único mundo; es al final de la novela donde el regreso al mundo del que partió (el «real») se revela con el despertar de un sueño. Igualmente, aunque de diversa manera, sucede en su anterior viaje a «otro mundo», en *Alice's Adventures in Wonderland* la entrada a un mundo posible no queda tan contrastada como la anterior, los inicios de una nueva perspectiva del mundo se marcan en el tiempo físico de la caída en la madriguera, pero las sensaciones descritas por Alice no muestran la sorpresa inicial que sería lógica al escuchar hablar a un conejo blanco con chaleco o al encontrarse ante un mundo desconocido. Al valerse de la descripción del mundo real para comparar ambos mundos, Alice permite establecer la relación entre juego ficcional y lo prospectivo que Fernando Ángel Moreno explica y con el que se plantea la posibilidad de descubrir en el proceso de poiesis elementos miméticos para la creación de los mundos de *Wonderland* y *Through the Lookin- Glass*. Esta relación queda subrayada en el ejemplo del final de la novela, Alice en el mundo posible siente caer sobre ella unas cartas, dicha sensación coincide en el mundo real con la producida por la caída de unas hojas secas en su rostro, por lo que connota la relación perceptiva entre ambos mundos. La niña al despertar no

rompe dicha relación pero establece la diferenciación entre el mundo posible (soñado) y el mundo real. Sin embargo, esta diferenciación retoma su carácter permeable cuando es la hermana quien comienza a pensar en el mundo que su hermana pequeña describe. Así se manifiesta cómo la percepción de dos personas (quien experimenta la llegada y viaje en un mundo que no es el suyo, y el agente pasivo que es capaz de conocer el mundo posible a través de la historia narrada por el agente activo) permite conceder a la definición de *mundo posible* como el lugar donde las reglas espacio temporales, lingüísticas, etc. constituyen la formación de un mundo tan *válido* como el perceptible sensorialmente que denominamos *real* o *fáctico*:

El mundo posible prospectivo, como todo mundo posible literario, es un modelo real del mundo⁴⁷, cuya representación no es la del mundo fáctico en su totalidad, sino la de algunos de sus elementos: los emotivos sentimentales, ideológicos... (MORENO, 2010: 198)

Estas mismas relaciones se establecen en las diversas novelas que presentan la proyección de un mundo posible y que están relacionadas con la producción literaria antirrealista. En el caso de *Peter Pan* los niños Wendy, John y Michael ya conocen el mundo de Neverland, la referencia se establece en los cuentos que cada noche describe Wendy, pero, a su vez, estos cuentos nacen de la mezcla de los sueños de Wendy junto con la historia popular de un niño que vuela, que vive con las hadas y que nunca crece, Peter Pan. A su vez, la llegada a este mundo de Neverland es física, es decir, los niños llegan volando a este mundo posible gracias a un elemento sobrenatural: el polvo de hadas, que es aceptado en su mundo, o al menos en la perspectiva de la etapa infantil del mundo real, como real, por lo tanto, se convierte en un viaje de características maravillosas. La llegada a Neverland no produce desconcierto ni miedo, esto se debe a la materialización de los elementos oníricos de los niños en un mundo que es perceptible por ellos mismos, Wendy, por ejemplo, ve al lobezno con el que ella sueña y hace de él su mascota. Regresar al mundo real no establece una correlación directa, como en el caso de las novelas de Alice, entre el mundo real y el mundo posible, sino que sirve de justificación el mismo camino por el que llegaron al mundo posible: entran

⁴⁷ El subrayado es personal para remarcar la diferencia esencial entre el *mundo real* y el *mundo posible* por ser el segundo un modelo del primero.

volando por la ventana. Sin embargo sí se establece una relación directa entre el tiempo transcurrido en ambos mundos, por lo que la dimensión del tiempo, sometida a las mismas leyes en ambos mundos, permite reconocer ese mundo posible no como la manifestación de un sueño, sino como la materialización del propio mundo posible al que no tienen acceso los adultos.

Con respecto a *The Wizard of Oz* la llegada al mundo posible de Oz se realiza mediante el mismo fenómeno del vuelo, como sucedía en la novela de *Peter Pan*, la diferencia de este proceso es que mientras que Wendy, John y Michael utilizaban como recurso el elemento maravilloso de los polvos de hadas, en el caso de Dorothy es un acontecimiento natural, un tornado. La niña llega volando porque un tornado ha desplazado su casa, un hecho no maravilloso, no sobrenatural porque el tornado es real, pero sí improbable porque las leyes físicas no demuestran que es un tornado desplace una casa y la deposite sin que se sufra ningún daño. El acceso al mundo posible de Oz, como el de Neverland, es limitado. Mientras que en el mundo de Neverland los adultos no podían acceder, en el caso de Oz parece que ningún ser que no posea la capacidad de volar pueda llegar a ese mundo, pues está rodeado por un desierto que no es posible atravesar. Los elementos físicos que permiten llevar a Dorothy a Oz y de vuelta a casa son, por un lado, un fenómeno físico natural, el tornado, y, por otro, un elemento físico construido por el hombre, lo artificial, el globo aerostático. Por lo que confluye la influencia de un mundo real, donde la magia solo es referencial por la literatura popular, y de un mundo posible donde existe lo sobrenatural, aquellas que poseen magia lideran el reino de Oz: las hadas, las brujas. La ruptura de esta separación se establece en ambos mundos, en Oz un individuo que no posee magia se hace pasar por mago valiéndose de los artefactos que ha construido y que proyectan ilusiones ópticas. La magia del Mago es ilusoria, no es «magia real» pero el efecto sobre la creencia de la gente tiene los mismos efectos que la «magia real». Otra ruptura se establece cuando Dorothy no consigue regresar a casa en el globo aerostático, por esta razón utiliza el recurso del objeto maravilloso: los zapatos le pueden llevar volando a donde quiera. Sin embargo, mientras que en el mundo de Oz las máquinas construidas por el hombre, lo real, es aceptado y permanece físicamente en el mundo, los zapatos mágicos no llegan a entrar en el mundo real. Dorothy justifica esto alegando que se le debieron caer cuando sobrevolaba el desierto y, por esta razón, se perdieron para siempre. No obstante esta

justificación solo determina que en esta novela la existencia de la magia y la convivencia de lo sobrenatural con lo real no son aceptadas en el mundo real.

Por el contrario, en el mundo posible de la novela de *Mary Poppins* esta convivencia sí es posible y es aceptada por aquellos que experimentan lo sobrenatural dentro del mundo real. Mary Poppins es una mujer que trae a la vida ordinaria de unos niños elementos sobrenaturales. Tales elementos sobrenaturales causan sorpresa en los niños. La sorpresa no solo se presenta en la aparición de lo sobrenatural, sino también en la actitud de Mary Poppins que acepta que todos esos elementos sobrenaturales son parte de la realidad y, por lo tanto, reacciona ante ellos con cotidianeidad como los demás reaccionan ante los elementos reales de su rutina. Mary Poppins no es caracterizada como bruja, hada o maga, tampoco como figura popular en la realidad de los niños, que es Londres a principios del siglo XX. Por lo que lo sobrenatural encaja sobre la realidad no como un acto espontáneo y desconocido por el mundo real, sino solo es aceptado por la perspectiva de los niños. No se produce ningún tipo de viaje como en las novelas mencionadas previamente, es Mary Poppins quien se presenta en la realidad de los niños, por lo que no es posible establecer relaciones paralelas entre un mundo real o un mundo posible. En este caso son los elementos sobrenaturales, que al ser aceptados generan lo maravilloso, los que constituyen el propio mundo real como un mundo posible. Al ser una realidad que forma parte del pasado con respecto al momento presente del estudio, permite caracterizarse como una realidad posible, es decir, un mundo posible que permite concebir una percepción del mundo y que proyecta aquello que pudo haber sucedido.

Lubomír Doležl en “Mímesis y mundos posibles” (DOLEŽEL, 1997: 79) presenta la semántica ficcional en tres puntos de los cuales deriva el modelo de los mundos posibles y que permiten introducir la imaginación simbólica como herramienta en la creación de dichos mundos posibles. Estos puntos presentan, por lo tanto, los mundos posibles y sus características, las cuales se analizan en los próximos capítulos:

- 1) Los mundos ficticios son conjuntos de estados de cosas posibles. El recurso de la ficción para transformar normas y crear nuevas leyes físicas conocidas en el mundo perceptible (realidad) en un espacio ficticio permite que los hechos que suceden sean caracterizados como posibles y verosímiles en la realidad ficcional de ese mundo creado.
- 2) El conjunto de mundos ficcionales es ilimitado y variado al máximo. Es

posible crear varios mundos posibles a partir de la ruptura o modificación de una sola norma o ley natural o la inclusión de alguna nueva característica concreta que difiera de la realidad para crear un mundo posible. Por ejemplo: en la narración aparece una raza antirrealista (hadas, brujas, magos) o el autor se inventa una nueva raza o especie: como los orcos en *The Lord of the Ring* (1955) de J. R. R. Tolkien; la acromántula en *Harry Potter* (1997) de J. K. Rowling; los animales, vegetales o los seres inanimados adquieren características humanas como en las fábulas o los cuentos de *Caperucita Roja* y *Cenicienta*; se crea alguna nueva materia como en el cuento *El Aleph* (1949) de Jorge Luis Borges; la invención del lenguaje y términos que refleje características antirrealistas como *muggle* en *Harry Potter* (1997) de J. K. Rowling para denominar a las personas que no poseen magia, etc. 3) Los mundos ficcionales son accesibles desde el mundo real. Lo onírico es un acceso a los mundos posibles, como sucede en las novelas de *Alice* de Lewis Carroll o en *Never-Neverland* de *Peter Pan and Wendy* (1911) de J. M. Barrie, pero existen otros medios como el globo aerostático para llegar al mundo de Oz en *The Wonderful Wizard of Oz* (1900) de L. F. Baum.

La imaginación simbólica adquiere su autonomía completa con relación a la influencia de la lógica de la identidad, y se reconstituye mediante su lenguaje como medio de creación de mundos posibles donde se manifiestan las relaciones entre imagen y símbolo. Esta relación se ve reflejada a lo largo de este estudio en los siguientes capítulos con el análisis de las obras literarias elegidas. Este análisis permitirá estudiar las relaciones entre imagen y símbolo como manifestación de la imaginación simbólica. La influencia de la imaginación simbólica en el imaginario colectivo permite la autonomía del lenguaje imaginario que toma como referencia dicha relación entre imagen y símbolo para recrear los mundos posibles y reinventar nuevos productos tanto literarios como no literarios que, sin ser el texto original, permiten reconocer y relacionar la creación literaria original desde el imaginario colectivo.

LO SUBVERSIVO EN EL MOVIMIENTO ANTIRREALISTA

La subversión del lenguaje: la literatura del *nonsense*

El *nonsense* gozó de su edad de oro en la Era Victoriana. Los cultivadores de este concepto en la literatura inglesa fueron Edward Lear y Lewis Carroll con la creación en

el siglo XIX de la literatura del *disparate* para niños, cuyo fin es divertir a un público infantil.

Definición del *nonsense*:

Oxford Advanced Learner's English Dictionary:

- 1) ideas, statements or beliefs that you think are ridiculous or not true.
- 2) silly or unacceptable behaviour
- 3) spoken or written words that have no meaning or make no sense.

Collins English Dictionary

- 1) something that has or makes no sense; unintelligible language; drivel
- 2) conduct or action that is absurd
- 3) foolish or evasive behaviour or manners ⇒ she'll stand no nonsense
- 4) *See* no-nonsense
- 5) things of little or no value or importance; trash

Oxford Dictionary of English.

- 1) spoken or written words that have no meaning or make no sense
- 2) foolish or unacceptable behavior.

En *An Anatomy of Literary Nonsense* Wim Tigges revela la confusión que se produce al hablar del *nonsense* como sátira, por ello retoma el concepto para tratarlo desde la perspectiva de la dialéctica:

It must be realized that nonsense is a relatively recent phenomenon in literature, originating in Britain in the Romantic and post-Romantic era. (...). My definition of the latter term will be chosen in such a way as to do justice to a kernel corpus of texts as well as to prevent overlapping with generally accepted

labels that belongs to related but essentially different types of literature.⁴⁸
(TIGGES, 1988: 2-3)

García Déniz en su tesis doctoral *El estilo de "Alice's Adventures in Wonderland" y las traducciones españolas* recoge una serie de opiniones con respecto al intento de definir el *nonsense* desde un punto de vista literario y sociológico, el cual se relaciona con lo tratado anteriormente sobre los mundos posibles y queda recogido en la obra de Isabel Pascua Febles *Los mundos de Alicia de Lewis Carroll: estudio comparativo y traductológico*. Entre estas opiniones se encuentra la de Emile Cammaert, quien plantea la siguiente definición: «It is far easier to say what is not nonsense that to say what it is. It invariably brings with it a touch of absurdity, but it is not necessarily directed against absurd people»⁴⁹ (CAMMAERT, 2009: 6), a su vez, establece la diferencia entre el mundo de las hadas y el nonsense: «while the nonsense story deliberately upsets all laws and conventions, the fairy tale merely adds new laws to the old ones, but in both cases the main object is achieved and the shackles of Realism are broken»⁵⁰ (CAMMAERT, 2009: 30).

Para Walter de la Mare el *nonsense* es «this indefinable "cross" between humour, phantasy and a sweet unreasonableness»⁵¹ (citado en TIGGES, 1988: 11). Mientras que para Chesterton el *nonsense* se presenta como una vía de escape de la realidad hacia un mundo sin orden perpetuo que no se atiene a lo racionalmente conocido.

⁴⁸ «Debe tenerse en cuenta que en nonsense es un fenómeno relativamente reciente en la literatura, originaria de Gran Bretaña en la época Romántica y Postromántica. (...). Mi definición de este último término será elegida de la manera que siga fielmente a un corpus de textos, así como para evitar el solapamiento de las etiquetas generales aceptadas que pertenecen a los tipos relacionados pero diferentes en la esencia literaria».

⁴⁹ «Es mucho más fácil decir lo que no es, que lo que es, pero es algo que siempre conlleva algo de absurdidad, aunque no va dirigido necesariamente a gente absurda».

⁵⁰ «mientras que la historia del nonsense va en contra de todo tipo de leyes y convenciones, el cuento de hadas añade nuevas leyes a las ya existentes, pero en ambos, se rompen las ataduras del realismo».

⁵¹ «Es el cruce entre humor, fantasía y una dulce irracionalidad». Walter de la Mare *Lewis Carroll*.

En la obra *A Nonsense Anthology* de Carolyn Wells se presenta una definición muy descriptiva del *nonsense* en la literatura. La literatura del *nonsense* se compone de palabras sin sentido o que conllevan a ideas absurdas y ridículas. Sin embargo, dentro de una obra que pertenezca a la literatura del *nonsense* puede presentar una parte que no presenta literatura del disparate, ya que su escritura implica otra intención. Este equilibrio entre el disparate y el escrito intencionalmente racionalizado es lo que permite mantener el pacto del lector dentro de los límites de lo verosímil literario. Para Carolyn Wells el *nonsense* interesa por el *nonsense* mismo y destaca el tipo escritor que trata con seriedad la idea de lo absurdo y lo ridículo.

Lo que para Elizabeth Sewell es el *nonsense*, caracterizado como un juego, constituye un argumento que será retomado en el análisis de las obras de *Alice* de Lewis Carroll, donde la ruptura del lenguaje y la realidad permiten crear un mundo que se sustenta por sus propias normas lingüísticas. En *The Field of Nonsense* se define como «mind's employing its tendency towards disorder, keeping the latter perpetually in play and so in check»⁵² (SEWELL, 1973: 48). El escritor del *nonsense* busca la creación de un mundo más allá del lenguaje conocido y del modelo mental de la realidad para formar un universo lógico y ordenado por unidades aisladas que se asocian mediante relaciones.

García Déniz no está del todo de acuerdo con la teoría de Elizabeth Sewell, pues considera que restringe el campo del *nonsense* a unos poemas y unos pocos párrafos. Él, a su vez, toma una serie de definiciones, entre las que se encuentran las anteriores, para constituir una serie de características de esta categoría:

- Hay dos clases de *nonsense*, el formado por palabras sin significado y el formado por las palabras con un significado absurdo o disparatado.
- La alegoría y la sátira, aunque algunos opinen lo contrario, están ausentes del *nonsense*.
- Este combina el humor con el desafío a la razón.
- Constituye una vía de escape de la realidad cotidiana, dominada por la razón.

⁵² «una dialéctica de las tendencias mentales hacia el orden y el desorden, que se resuelve por medio del juego».

- En la literatura del *nonsense* la balanza se inclina a favor de la expresividad, quedando la producción artística en un segundo plano. No obstante, tanto Lewis Carroll como Edward Lear, máximos representantes de este estilo, lograron ese difícil equilibrio entre contenido disparatado y expresión brillante.
- Los escritores del *nonsense*, muchas veces, ilustraban ellos mismos sus trabajos.

Es decir, como indica Isabel Pascua Febles, la obra literaria del *nonsense* tiene como objetivo producir humor a partir de una expresión muy elaborada en su contenido absurdo. Sin embargo, ha de tenerse en cuenta que existen dos tradiciones del *nonsense*: la popular y la literaria, que permiten en la transición alcanzar el esplendor de esta nueva forma en la segunda mitad del siglo XIX y que, posteriormente, se convierte en un fenómeno universal. Quizá el hecho de que este tipo de expresión artística se encuentre en la tradición popular con las canciones de los niños para sus juegos, lleva a adquirir al *nonsense* el gran auge en la literatura infantil.

Lo interesante de este término es la función que cumple con respecto al lenguaje y su relación con el mundo infantil. Al «jugar» con las posibilidades del lenguaje puede llevar a quebrar las normas lingüísticas en la comunicación y producir un efecto subversivo que permita establecer el orden en la propia creación literaria al generar un lenguaje particular. Este juego conlleva a la creencia de que puede revivirse la infancia vivida, pues queda en el adulto el gusto por la naturaleza del niño. André Breton consideraba esta literatura como una ventana al misterioso reino infantil: «el juego infantil, como medio perdido de conciliación entre la acción y el ensueño con vistas a la satisfacción orgánica, comenzando en el simple “juego de palabras”, se encuentra de esta suerte rehabilitado y dignificado» (BRETÓN, 1972: 117)

Todas estas características mencionadas anteriormente quedan recogidas en la definición que Wim Tigges da en *Explorations in the Field of Nonsense* (1987) y expone en *An Anatomy of Literary Nonsense*:

a genre of narrative literature which balances a multiplicity of meaning with a simultaneous absence of meaning. This balance is effected by playing with the rules of language, logic, prosody and representation, or a combination

of these. In order to be successful, nonsense must at the same time invite the reader to interpretation and avoid the suggestion that there is a deeper meaning which can be obtained by considering connotations or associations, because these lead to nothing. The elements of word and image that may be used in this play are primarily those of negativity or mirroring, imprecision or mixture, infinite repetition, simultaneity, and arbitrariness. A dichotomy between reality and the words and images which are used to describe it must be suggested. The greater the distance or tension between what is presented, the expectations, that are evoked, and the frustration of these expectations, the more nonsensical the effect will be. The material may come from the unconscious (indeed, it is very likely in many instances to do so)⁵³ (TIGGES. 1988: 47)

Mientras García Déniz llega a considerar que la significación valorativa del *nonsense* en la literatura occidental es la de los cuentos de hadas occidentales, Wim Tigges considera que la fantasía es un tipo de no literatura del *nonsense*. El concepto de literatura de fantasía, al igual que el *nonsense*, es definido por su controversia y elusivo tratamiento como un modo narrativo y su caracterización literaria, por lo que una parte del antirrealismo puede constituir un tipo de *nonsense*, pero ni abarca todo el género del *nonsense*, ni toda obra antirrealista se considera literatura del *nonsense*: «do (...) representatives of the nonsense genre create a world of fantasy? Only in the sense that the world of nonsense is not realistic, naturalistic or mimetic can this question be answered in the affirmative.»⁵⁴ (TIGGES. 1988: 108). Una obra antirrealista puede

⁵³ «Un género de la literatura narrativa que equilibra una multiplicidad de significados con la ausencia simultánea de significado. Este balance se efectúa al jugar con las reglas del lenguaje, la lógica, la prosodia y la representación, o con una combinación de éstas. Con el fin de tener éxito, una tontería que al mismo tiempo invita al lector a la interpretación y a evitar la sugerencia de que hay un significado más profundo, el cual se puede obtener teniendo en cuenta connotaciones o asociaciones, ya que éstas no conducen a nada. Los elementos de la palabra y la imagen que se pueden utilizar en esta obra son, sobre todo, los de la negatividad o el reflejo de la imprecisión o la mezcla, la repetición infinita, la simultaneidad y la arbitrariedad. Una dicotomía entre la realidad y las palabras y las imágenes que se utilizan para describirlo que busca sugerir. Cuando mayor sea la distancia o la tensión entre lo que se presenta, las expectativas que son evocadas y la frustración de las expectativas, el efecto será más absurdo. El material puede provenir del inconsciente (de hecho, es muy probable que en muchos casos sea así)».

⁵⁴ «los representantes del género del nonsense crean un mundo de fantasía? Solo en el sentido de que el mundo del nonsense no es realista, naturalista o mimético puede ser respondida esta pregunta de forma afirmativa».

valerse de las características del *nonsense* pero no será esta técnica narrativa lo que caracterice a la obra como antirrealista. Lo interesante que se plantea aquí sobre la relación entre *nonsense* y fantasía queda reflejado en la idea del uso de una literatura infantil como método subversivo en la literatura, la cual será tratada en el capítulo cuarto de este trabajo.

La línea que Wim Tigges plantea en su apartado dentro del libro *An Anatomy of Literary Nonsense* sobre el uso del lenguaje en la literatura del *nonsense*: “Some Final Notes on the Use of Language” será la que parece más apropiada de seguir en el análisis de las obras de *Alice* de Lewis Carroll, dado que la reacción ante las obras *Peter Pan*, *The Wizard of Oz* y *Mary Poppins* no generan la misma reacción en el lector que las novelas de *Alice*. En estas tres últimas obras lo absurdo queda justificado racionalmente aunque provoca otro tipo de reacción que genera una percepción distinta del mundo y, por ende, su aceptación en el movimiento del antirrealismo que será tratado en el capítulo sexto de este trabajo.

La propiedad del *nonsense* requiere un equilibrio entre la forma y el contenido, entre el uso de las palabras y la realidad, sin embargo, el absurdo se encuentra detrás de esas palabras. Esta propiedad se enlaza con el apartado anterior de este estudio en el que se trabajó sobre la percepción de la realidad: lo inusual y lo imposible en el mundo real; y lo imposible y lo posible en el mundo irreal. El uso de un lenguaje inusual en un mundo real o irreal permite la creación de nuevas palabras opuestas al modelo de la sintaxis y el léxico de un lenguaje considerado como correcto, por ende, el contraste de un lenguaje correcto y un lenguaje absurdo conlleva a la proyección de un mundo posible.

La subversión del espacio literario en el cuento

La subversión del espacio literario dentro del movimiento antirrealista genera de nuevo una controversia ya mencionada en el capítulo primero en el apartado de “La ficción en el antirrealismo”. El espacio, como el tiempo, presenta una dimensión, un elemento de percepción de la realidad. Al modificar estos elementos se genera un motivo literario en la creación de los mundos posibles. Dentro del estudio de esta tesis se trata el aspecto subversivo del espacio literario dentro de la literatura infantil, tal y como son categorizadas las obras de estudio de este trabajo: las novelas de *Alice* en el

capítulo cuarto; la selección de seis cuentos populares en el capítulo quinto y en el capítulo sexto *Peter Pan*; *The Wizard of Oz* y *Mary Poppins*, aunque todas ellas, como se justificará más adelante al tratar el texto ambivalente, manifiestan su ambivalencia donde el lector es tanto el niño como el adulto.

Lo interesante de realizar un estudio sobre literatura infantil comienza por considerar qué se entiende por literatura infantil y las contradicciones del término, ya que el niño no es el único destinatario aunque la obra haya sido escrita principalmente para él. Así, es posible considerar que la evaluación del valor y la calidad de esta literatura «natural» no pueden limitarse a un estudio de la técnica literaria empleada, sino a partir de las habilidades del autor que consigue corresponder al gusto de sus lectores. Esto implica la realización de un juicio subjetivo que conduce a etiquetar una determinada obra en este tipo de literatura para niños. En dicha evaluación influyen los términos «comunicación» y «pureza» pues constituyen la base de la categoría en sí que debe continuar con la tradición didáctica impuesta desde mucho antes.

Los cuentos populares conforman el género de literatura infantil más antiguo y divulgado. Diversas son las posturas de los críticos ante las lecturas y relecturas de los libros que se etiquetan como «infantiles». La idea de que el autor escribe para los niños mueve a iniciar numerosas disputas sobre la consideración, o el poder, que un autor y un crítico poseen para establecer que un escrito es «apto» o «no apto» para todos los públicos. Las opiniones consideradas parten desde la sobreprotección de pedagogos ante el hecho de que un libro pueda incitar las pulsiones violentas, sexuales, rebeldes, etc., de un menor, hasta la postura del «todo vale» con el fin de que los niños descubran cómo es el mundo de los adultos al que algún día tendrán que enfrentarse. Pero toda esta diversidad de opiniones debe supeditarse a la actividad de las editoriales que ejercen como jueces el derecho de censurar y cambiar los textos nacidos de una motivación «bienintencionada».

Como, por ejemplo, en el caso de la calificación de los cuentos de hadas. Alison Lurie en *No se lo cuentes a los mayores. Literatura infantil, espacio subversivo* expone que Sarah Trimmer⁵⁵, escritora y crítica de literatura infantil a finales del siglo XVIII,

⁵⁵ Decidió publicar el primer periódico sobre literatura infantil. *The Guardian of Education* en Gran Bretaña (junio de 1802-septiembre 1806).

consideraba los cuentos de hadas inmorales por imbuir sentimientos de ambición, violencia, ansia de riqueza y deseo de casarse por encima de la posición social de cada uno. Son muchos críticos los que tachan los cuentos de hadas de irreales, inmorales y violentos. Esto motivó al psicoanalista Bruno Bettelheim en *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* a rescatar los cuentos infantiles. Para él la postura de los críticos estaba motivada por prejuicios que podían acarrear consecuencias sociales graves y destructivas. Esta línea permite esclarecer la idea de la creencia en la magia durante la adolescencia, pues, este caso, lleva a compensar la privación violenta que se ha dado durante la infancia. Por esto se dice que el escapismo de los adolescentes se encuentra en los alucinógenos, es la forma de huida de la realidad, puesto que ya no poseen una inocencia crédula que permitía el no conocer la realidad. En esta visión es posible encontrar rasgos freudianos, pero lo interesante de Bettelheim es el análisis que realiza de los protagonistas del cuento, estos representan motivaciones o emociones que entran en conflicto en el alma de un individuo y hacen resaltar las formas de conducta. Eric Berne (2010), el fundador del Análisis Transaccional señala que la gente recuerda aquellos cuentos que le son más cercanos, lo que delata el carácter y la historia de una persona. Bruno Bettelheim considera en su capítulo “El niño tiene necesidad de magia” que «los cuentos dejan que el niño imagine cómo puede aplicar a sí mismo lo que la historia le revela sobre la vida y la naturaleza humana.» (BETTELHEIM, 1986: 65). El niño siente el avance del cuento igual que ve y experimenta el mundo, confía en lo que la historia cuenta porque coincide con su mundo. Dicha percepción conduce a un círculo donde, desde el punto de vista adulto, las respuestas de los cuentos de hadas están más cerca de la fantasía que de lo real, y las explicaciones realistas para los niños, al carecer del pensamiento abstracto necesario para la comprensión de su sentido, son incomprensibles. Las proyecciones infantiles, es decir, las explicaciones míticas o soluciones de cuentos de hadas para los eternos problemas vitales, se dan en la inseguridad de una persona que busca explicaciones racionales cuando se enfrenta al mundo. El niño, al no sentirse seguro en su entorno, al no sentirse protegido, necesita creer en la presencia de fuerzas superiores que le cuidan o confiar en la existencia de otros mundos. Es en estos lugares ficticios donde ellos se sienten seguros porque son mundos proyectados por su imaginación, es decir, son recreaciones del propio sujeto.

La lucha entre defensores y detractores del cuento se ha estado dando a lo largo de los siglos, ya desde la adaptación de cuentos del siglo XV por los hermanos Grimm,

la dulcificadora tarea de Walt Disney con los personajes femeninos de los cuentos populares, entre los cuales se encuentra la figura de Alice de Lewis Carroll y las versiones posmodernas que reinventan la ficción en una rescritura, pues mantiene los elementos que persisten en el imaginario colectivo, donde el protagonista del cuento popular no es del todo bueno, ni el antagonista popular es del todo malvado, la actitud malévola queda justificada e incluso es capaz de generar empatía con el espectador. El prototipo de la princesa (cuentos de hadas), mujer, niña activa, podemos encontrarlo en los orígenes del cuento, que fue transformándose en pasividad hasta hace poco tiempo y que actualmente va retomando un papel más activo.

El lenguaje infantil y la constitución del texto ambivalente

Los escritores de literatura infantil se plantean el problema de a quién están dirigiendo este tipo de literatura, si a niños y adultos al mismo tiempo; solo a los niños; a los adultos con el fin de llegar a los niños o viceversa.

C. S. Lewis en *De este y otros mundos* defiende el relato fantástico o el cuento de hadas con tres alegaciones:

1. El niño siente vergüenza de gustarle la fantasía porque quiere crecer; siendo adulto debe demostrar que es adulto, por lo que no puede leer fantasía. Esto solo manifiesta en el adulto el ser infantil.
2. El punto de vista moderno implica una falsa concepción de lo adulto. Es decir, seguir leyendo literatura infantil y novelas de adulto implica un crecimiento, mientras que si se tuviera que dejar de leer una cosa por otra sería un cambio.
3. La asociación entre cuentos de hadas y fantasía e infancia es local y accidental. Para J. R. R. Tolkien el hombre ejercita en los cuentos de hadas su función de «subcreador», es decir, la creación de un mundo subordinado del suyo propio. Para Jung, los cuentos de hadas liberan arquetipos que habitan en el subconsciente colectivo. A todo esto, Lewis añade su teoría: la presencia de seres distintos a los humanos que se comportan humanamente. Todas estas ideas conforman un jeroglífico que tiene que ver con la psicología y con los tipos, transmitiendo ambos con mayor brevedad que las novelas y a lectores que aún no pueden asimilar su presentación novelesca.

La temática literaria que mayor auge ha adquirido como destinataria a los niños es la literatura de fantasía. Obviamente la fantasía no solo existe para niños, sino también para adultos, pero lo que se ha criticado de los cuentos de hadas es que imbuyen en los niños una impresión falsa del mundo que les rodea, sin embargo, los cuentos realistas también pueden despertar falsas expectativas. Los deseos que despierta un cuento de hadas se ven satisfechos desde un punto de vista imaginario, mientras, los cuentos para niños son más cercanos a la realidad y cumplen una satisfacción imaginaria compensatoria de las decepciones del mundo real. Así se constituye la idea de que un cuento de hadas debe evitar infundir miedos obsesivos, fobias, en el niño, o que no se le debe «despertar» en la realidad de la muerte y la violencia.

Eduardo Valls en su edición de *Las aventuras de Alicia en el País de la Maravillas* hace referencia al arquetipo del ángel del hogar como la figura mítica, discreta y limitada que había quedado sublimada en el inconsciente colectivo burgués veinte años antes de la publicación de la novela de Lewis Carroll. «La mejor prueba de que el arquetipo, el ideal del “niño” forma parte constitutiva del marco ideológico victoriano puede leerse en el discurso apologético de los cuentos de hadas que se dio entre finales de la década de los cuarenta y principios de los cincuenta» (CARROLL, 2015: 32).

Valls afirma en su edición que el arquetipo mítico del niño se ve reflejado en el final de la novela de *Alice in Wonderland*, donde la niña sabe que en algún momento debe abrir los ojos para regresar a la realidad pero que por voluntad conserva esa sensación que ha experimentado en el País de las Maravillas manteniendo los ojos cerrados. Alice no se establece dentro del prototipo de ángel del hogar ni del llamado culto al niño victoriano, sino que se presenta como individuo capaz de subvertir las normas de su sociedad mediante la travesura infantil y de querer establecer dichas normas sociales en un mundo del que desconoce las reglas. William Wordsworth establece el concepto del niño cercano al mito romántico, cuyas virtudes propias de la infancia se reflejan en el discurso pot-romántico y que son utilizados por Charles Dickens para la defensa del cuento de hadas en su artículo *Frauds Upon the Fairies*:

En cualquier época utilitarista, no solo esta en la que vivimos, mantener el respeto hacia los cuentos de hadas constituye un asunto de primera magnitud. Nuestra burocracia inglesa es demasiado seria como para emplearla en ocuparse

de semejantes minucias, pero cualquiera que se haya parado a considerar el asunto sabe muy bien que una nación sin fantasía, sin cierto grado de romance, jamás ha tenido, jamás podrá tener y jamás tendrá un puesto prominente bajo el sol (CARROLL, 2015: 32)

En su edición, Eduardo Valls recoge esta cita de Charles Dickens y defiende la motivación de preservar los cuentos de hadas, productos del modo narrativo de la fantasía dentro del movimiento antirrealista.

La defensa del cuento de hadas, es decir, la manifestación concreta del concepto ideal del niño que se da a mediados del siglo XIX, constituye una barrera pensada para defender la identidad individual frente a los peligros ideológicos inherentes al marco socio-cultural victoriano. El cuento de hadas, en resumen, se reivindica con el fin de actualizar el mito romántico de la infancia, así como para activar las funciones socio-políticas que trae consigo (CARROLL, 2015: 33)

El medio que los escritores para niños emplean para tratar de superar las constricciones dentro del marco en el que escriben se plantea a partir de dos soluciones, mencionadas por Zohar Shavit en “La posición ambivalente de los textos”: la aportada en los sistemas no canónicos (rechazar a los adultos en su conjunto) y desde la perspectiva de un sistema canónico (apelar a los adultos utilizando a los niños como excusa y no como destinatario real). Todo esto conduce a pensar en la idea de que «literatura infantil» es más una categorización que permite dentro del movimiento literario la producción de textos ambivalentes, es decir, el sistema literario en su concepción natural permite suponer dentro de él un sistema de componentes heterogéneos e, incluso, contradictorios. El primer rasgo que permite hablar de este concepto es el hecho de que la literatura infantil es un grupo de textos para niños que se encuentran condicionados por la lectura de adultos y que, a su vez, serán leídos por adultos. Este dato dificulta el estudio de los textos por parte de los investigadores, de aquí la necesidad de Iuri M. Lotman por definir el concepto de ambivalencia en “Un modelo dinámico del sistema semiótico” en *La Semiosfera* como:

aquellos textos que proporcionan al sistema «su flexibilidad y un alto nivel de impredecibilidad en su comportamiento. Por esta razón, la

capacidad interna del objeto para crear información (la inagotabilidad de posibilidades ocultas) es mucho mayor de lo que su descripción podría indicar» (SHAVIT, 1999: 150)

Aunque este concepto puede abarcar clases diferentes de textos, como los que han sobrevivido a lo largo de varios períodos literarios y, en consecuencia, son sometidos a diferentes formas de lectura según la época; textos históricos que pasaron al polisistema literario y aquellos que pueden ser interpretados de dos o más maneras diferentes por el mismo lector. Zohar Shavit reduce la perspectiva a los textos que mantienen sincrónicamente una posición ambivalente en el polisistema literario, pues son textos que pertenecen simultáneamente a más de un sistema y se leen de forma diferente dependiendo del grupo de lectores, en este caso, niños y adultos. Resulta interesante centrarse en aquello que consigue el escritor con un texto ambivalente y su funcionamiento en el sistema al ser entendido de forma diferente al mismo tiempo tanto por niños como por adultos.

Gracias al texto ambivalente el escritor tiene la posibilidad de manipularlo, algo que no podría hacerse de la misma manera con un texto univalente pues está este condicionado para asegurar su aceptación por parte del sistema de la literatura infantil. Al producir un texto compuesto de nuevos modelos a partir de la manipulación de los que ya habían sido rechazados por el sistema adulto, se produce una ruptura con el sistema regulado por normas predominantes, así, al dirigirse tanto a adultos como a niños se hace posible la doble aceptación del texto.

La forma en la que el texto se dirige a ambos grupos parte de la cohesión de dos modelos diferentes: el más convencional para el niño lector, más convencional porque debe cumplir las normas del sistema canónico de la literatura infantil, y el más sofisticado para el lector adulto, este último permite la distorsión y/o adaptación y renovación de un modelo más establecido. Lo que conlleva a esclarecer que una versión anotada de una obra perteneciente a la literatura infantil se dirige a adultos cultos, mientras que los textos abreviados, que intentan basarse solo en un modelo establecido, se dirigen a los niños. Estableciendo dos lectores implícitos, uno pseudo-destinatario y otro destinatario real (este último sería referido al adulto) convierte al niño (lector oficial) en una excusa para que el texto llegue al adulto. Parece plausible tener otra razón de este doble destinatario, ya que toda obra de la literatura infantil debe pasar una

criba, es decir, los adultos son quienes aceptan qué libros consideran apropiados para los niños, por lo tanto el fin de esta doble dirección del texto implica que deben satisfacerse las perspectivas de un público adulto y también, desde una perspectiva sociológica, el adulto ejerce en su tarea la educación del niño, por lo que, en muchos casos, el primer contacto que posee el niño con este tipo de literatura es a través de la lectura de un adulto. En el caso de la literatura para adultos no parece indicado plantearse si un niño va a convertirse en destinatario a una edad que no se considera apropiada, las propias etiquetas de literatura infantil y juvenil parecen ser las que cumplen esta tarea para separar el mundo adulto del infantil-juvenil. Pero en el caso contrario, un adulto sí se convierte en destinatario, aunque esta conexión sea a través de la figura del niño lector, es decir, el niño puede necesitar de un adulto para la comprensión de su lectura, por lo que puede considerarse que el adulto y el niño quedan conectados como figura de lector a través de un único objeto, el libro categorizado como infantil.

LOS MUNDOS POSIBLES DE ALICE, PETER PAN, OZ Y MARY POPPINS

Una vez constituida la función subversiva del espacio y el uso del lenguaje para la creación de mundos posibles es posible exponer que el espacio determina en su relación las características antirrealistas.

Concretamente en la creación de mundos posibles dentro del modo narrativo de la fantasía el espacio se relaciona directamente con lo sobrenatural aceptado. El partir de la base de la concepción de que lo sobrenatural es elemento relacional en la fantasía permite constituir una serie de mundos posibles. A su vez, estas instancias se diferencian entre ellas por presentar en sí mismas una epistemología diferente a la hora de concebir el mundo mediante las relaciones que se establecen con la percepción de la realidad. Así pues, el mundo de Oz es un mundo de fantasía que se localiza en la superficie de la Tierra; los de Alice se encuentran dentro de la Tierra pero es necesario romper una ley o inventar una ley sobrenatural: en caso del acceso a *Wonderland* se da la ruptura de la gravedad y para acceder al mundo *Through the Looking-Glass* el espejo modifica su materia; e mundo proyectado por los sueños que resulta inaccesible para los adultos es *Never-Neverland*, donde se necesita un objeto mágico que rompe una ley física natural, en este caso, el polvo de hadas.

La realidad posible de Mary Poppins

En el mundo de la fantasía de Mary Poppins se da una combinación de lo sobrenatural como parte de la propia realidad, lo que se convierte en algo maravilloso y que puede considerarse como característica del realismo mágico. En este caso, Londres es el escenario de una serie de acontecimientos maravillosos, pero al ser para Mary Poppins algo natural, la relación con el espacio real se subvierte convirtiéndose en una realidad posible. Lo mismo sucede con los cuentos populares, el espacio donde se suceden los hechos son espacios conocidos: bosques, palacios, etc. donde lo mágico convive con la realidad, es la fantasía el elemento relacional de la proyección de una ficción sobre el espacio real y subvierte la dimensión espacial al cambiar con la aceptación de lo sobrenatural.

Alberto Manguel y Gianni Guadalupi en su obra *The Dictionary of Imaginary Places* recopilan varios mundos posibles que aparecen en la ficción literaria. Entre ellos se encuentran *Wonderland*, *Never-Neverland* y *Oz*. En el caso de Mary Poppins la acción se sitúa en el Londres de principios del siglo XIX, como es el caso de la convivencia entre lo sobrenatural y las leyes de un espacio real, la ciudad de Londres, no se establecen reglas que se contradigan con las ya conocidas, sino que simplemente los hechos sobrenaturales son aceptados.

Los mundos de Alice: *Looking-Glass Land* y *Wonderland*

Los mundos de Alice se sitúan en el interior de la Tierra pero pueden localizarse en Oxford. Al mundo *Looking-Glass Land* puede accederse atravesando el espejo ornamentado de la chimenea que se encuentra en la sala de estar de una zona privada de Christ Church College en Oxford. Se describe la habitación al otro lado del espejo como una habitación similar pero más desordenada y donde los objetos tienen vida propia. La habitación da paso a una tierra llena de campos de cuadros donde se dibujan colinas, riachuelos y bosques. El libro de Manguel y Guadalupi indica que no es posible describir con precisión el paisaje de este mundo pero por las indicaciones que da Lewis Carroll en su prólogo y sus indicaciones «El peón blanco (Alice) juega y gana en once jugadas» (CARROLL, 2009: 237) es posible describir la geografía del mundo al otro lado del espejo como un tablero de ajedrez, por esta razón los campos tienen forma cuadrada. A su vez se define mediante las cuadrículas, como si de coordenadas se

tratara, y quedan delimitadas por las letras en el eje horizontal (a-h) y los números verticales (1-8). Situando el dominio de las rojas en el eje horizontal superior y el de las blancas en el eje horizontal inferior. Dentro de los terrenos de este mundo cambian las características físicas todo el tiempo porque en la entrada de una nueva ubicación se eliminan las leyes conocidas del movimiento en relación con el espacio y el tiempo. Por este cambio constante de ubicación y donde las rutas no son continuas no es posible realizar un seguimiento lineal y resulta complicado realizar un mapa geográfico de este mundo. Así para recorrer el cuadrante A y llegar al cuadrante B es necesario pasar por el cuadrante C; para llegar desde B a C hay que pasar por el cuadrante D y así sucesivamente siguiendo los distintos movimientos de las figuras del ajedrez.

El tiempo también influye en el mundo posible de *Looking-Glass Land* pues los acontecimientos en la realidad suceden linealmente, mientras que en este mundo, al igual que sucede con el movimiento, la dimensión temporal, a diferencia de en la realidad, puede detenerse a voluntad. A su vez, en este mundo al otro lado del espejo, el tiempo de los acontecimientos pasa alternativamente, del presente al pasado, del pasado al futuro, la Reina Blanca grita antes de pincharse. En nuestra realidad lo lógico por nuestra ley temporal primero es el pinchazo (presente) y luego la reacción ante el pinchazo (futuro), mientras que en la realidad de *Looking-Glass Land* primero se reacciona ante el acontecimiento (futuro) y luego sucede el acontecimiento (presente)

La forma en la que se ajusticia a la gente en este mundo está relacionada con la dimensión temporal. Se condena a la persona antes de cometer el delito porque se sabe que va a cometerlo. La división de la sociedad en este mundo se divide en dos, las figuras rojas y las blancas, ambas poseen un gobierno monárquico y se establece la regla de que el peón al lograr atravesar el tablero y someterse a una prueba de las dos reinas sobre «Buenos modales, conocimientos generales y lengua» puede convertirse en reina. Alice encuentra un peón blanco llorando en el suelo y es la Reina Blanca quien dice que es su hija Lily.

Looking-Glass Land tiene su lenguaje con sus propias reglas lingüísticas que explica el personaje Humpty Dumpty. Volverá a tratarse este asunto en el capítulo cuarto de este trabajo. También se hace referencia a las artes literarias de este mundo, destacando el poema del Jabberwocky y el cuento de la Morsa y el Carpintero. La flora de este mundo es diferente al de la realidad conocida ya que las flores son capaces de

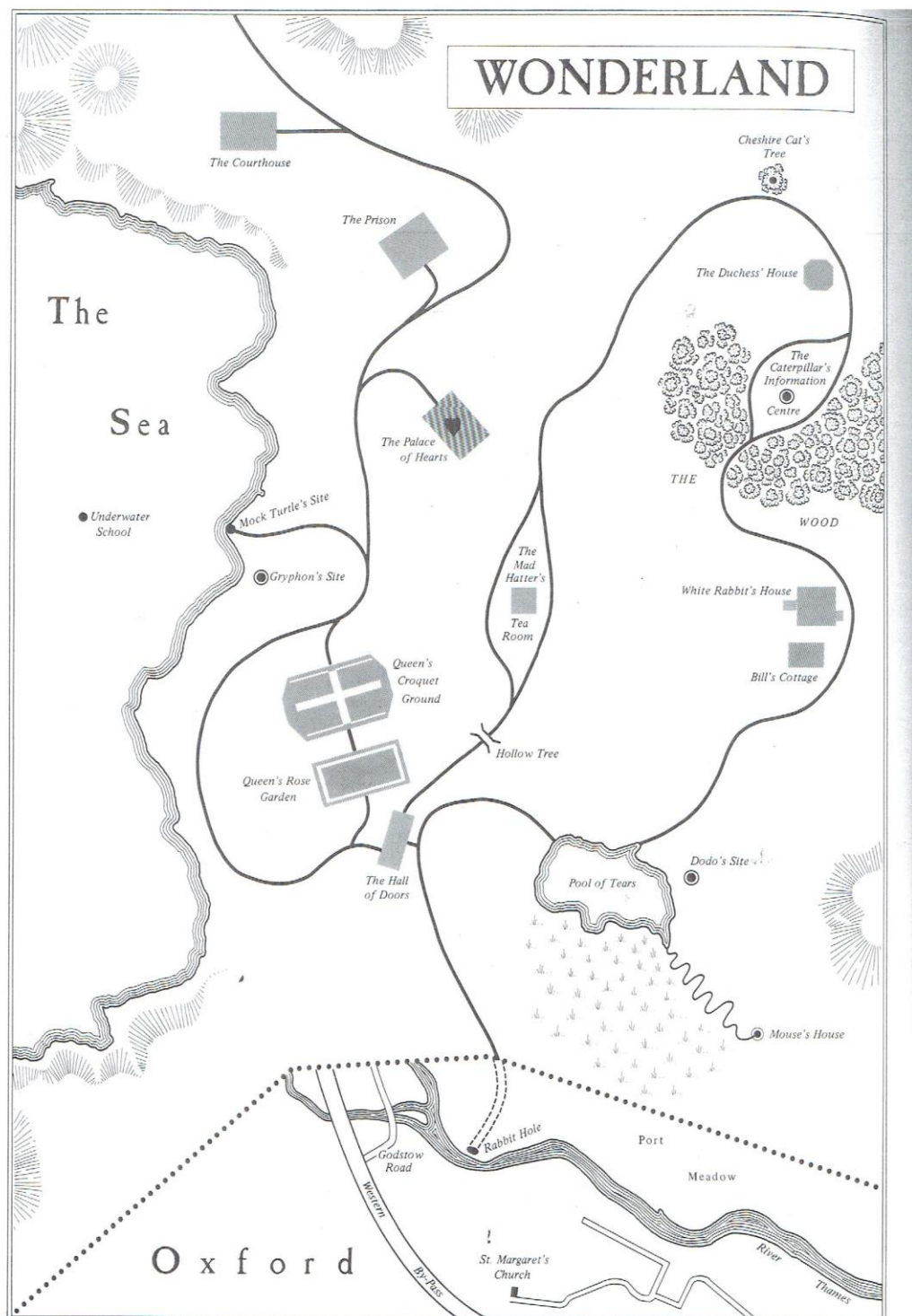
hablar, pero no los árboles. La fauna se asemeja a la de la referencia real, aunque los animales tienen la capacidad de hablar y son caracterizados con algún rasgo que les aleja de lo común, sin embargo, existen unicornios y especies de insectos habladores también tienen su referente real, como los tábanos en su versión mecedora, con forma de caballitos hechos de madera que se desplazan meciéndose y se alimenta de savia y serrín o las luciérnagas pasteleras, cuyo cuerpo es una confitura de manzana, sus alas finas de hojaldre y su cabeza de una guinda almibarada.

Uno de los territorios de *Looking-Glass Land* es el bosque de Jabberwocky, parece localizarse en Inglaterra, pero cuyas referencias solo pueden establecerse mediante el poema del Jabberwocky que relata una batalla épica que sucedió en este bosque entre un joven y la criatura monstruosa de ojos de fuego, el Jabberwocky. Entre las criaturas que habitan este bosque se encuentran el bandersnatch y el pájaro jubjub. En los alrededores de este bosque, cuando termina este y da comienzo un campo, se encuentra un reloj de sol. En este campo viven otras criaturas como Toves, criaturas ágiles y viscosas, un cruce entre un tejón y un lagarto, con las narices puntiagudas como sacacorchos; los borogoves, que son pájaros delgados de aspecto lamentable con plumas que salen por todas partes; o los Rath, una especie de cerdo verde.

Por último cabe destacar la Isla Snark un lugar de valles desérticos y rodeado de abismos y riscos. Su paisaje es desolador y se localiza mediante un mapa en blanco del mar siguiendo el sistema de proyección cartográfica del norte que ideó Mercator en el siglo XVI. En esta isla puede encontrarse la criatura Snark, así como pájaros jubjub, de piar estridente, y el peligroso bandersnatch. La criatura del Snark puede hacer desaparecer a una persona, pero en el poema “The Haunting of the Snark” (1874), de Lewis Carroll, aparecen rasgos de este que lo describen como inofensivo, como su costumbre de levantarse tarde, su lentitud en el movimiento y su ambición. Existen dos tipos de Snark, los que tienen plumas son los que muerden y los que tienen bigote son los que arañan.

Manguel y Guadalupi relacionan directamente la escena del sueño del Rey Rojo con las Ruinas Circulares de Jorge Luis Borges. Esto es así porque parece ser que la existencia de *Looking-Glass Land* depende directamente del Rey Rojo, ya que sueña con esa tierra y si despertara todo desaparecería y las Ruinas Circulares es un país donde aquel que es soñado torna a la vida convirtiéndose en una persona real pero con

la única diferencia de que el fuego no puede hacerle daño. *Las Ruinas Circulares* (1940) es otro ejemplo de la literatura antirrealista en la creación de mundos posibles.

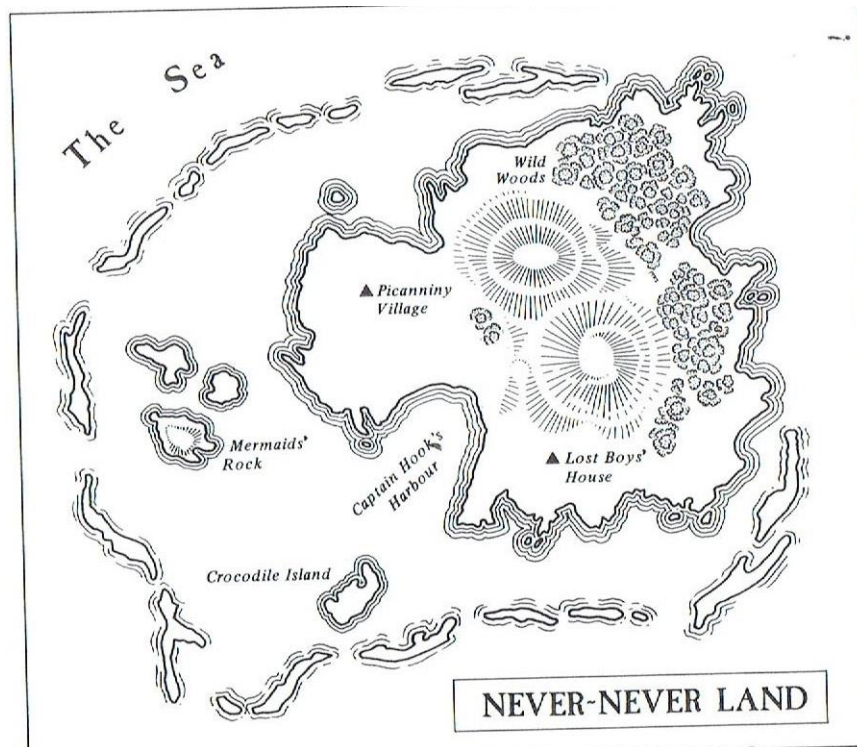


Manguel y Guadalupi recurren al libro de Lewis Carroll *Alice's Adventures in Wonderland* y el de T. S. Eliot, *The Family Reunion* (1939) para tratar de presentar la

geografía del mundo de *Wonderland*. El mundo subterráneo de *Wonderland* se sitúa en la zona de Inglaterra, su entrada, a través de una madriguera, probablemente en la orilla del Támesis, se sitúa entre Folly Bridge y Godstow Oxford, y sus habitantes son animales con características humanas, objetos personificados como barajas de cartas y personas humanas. El acceso a este mundo es un túnel vertical que está adornado con objetos comunes de la realidad. En este caso comienza a percibirse la ruptura de la ley física conocida en la realidad que es la gravedad y permite al lector comenzar a construir en su mente este mundo posible. Al final abre un largo pasillo lleno de puertas y la más pequeña da acceso al jardín de la Reina de Corazones. Los productos alimenticios provocan cambios en el tamaño de aquel que lo ingiere, su representación simbólica y su constitución en el lenguaje imaginario se tratará en el capítulo cuarto.

La división del territorio de *Wonderland* se establece a partir de construcciones humanas y territorios, como la casa del Conejo Blanco; la casa de la Duquesa; la casa de la Liebre de Marzo; la sala del té cerca de la casa del Sombrero Loco, el reino de los Reyes de Corazones; la Prisión; el lugar del Grifo; el árbol del Gato de Cheshire, etc. El mundo de *Wonderful* tiene sus propias reglas del lenguaje como físicas, sin embargo, toma distintos referentes de las tradiciones de la realidad, como la práctica del juego del croquet, la hora del té, una aproximación al sistema educativo que exponen el Grifo y la Falsa Tortuga o la constitución de un tribunal donde el rey juzga a las personas acusadas de algún delito y condenadas por la Reina a que les corten la cabeza.

El mundo posible de Peter Pan: *Never-Neverland*



Pare el estudio de la geografía de Never-Never Land, los autores Manguel y Guadalupi recopilan información de las obras de James Matthew Barrie: *Peter Pan or the Boy Who Wouldn't Grow Up*; *Peter Pan in Kensington Gardens* y *Peter and Wendy*.

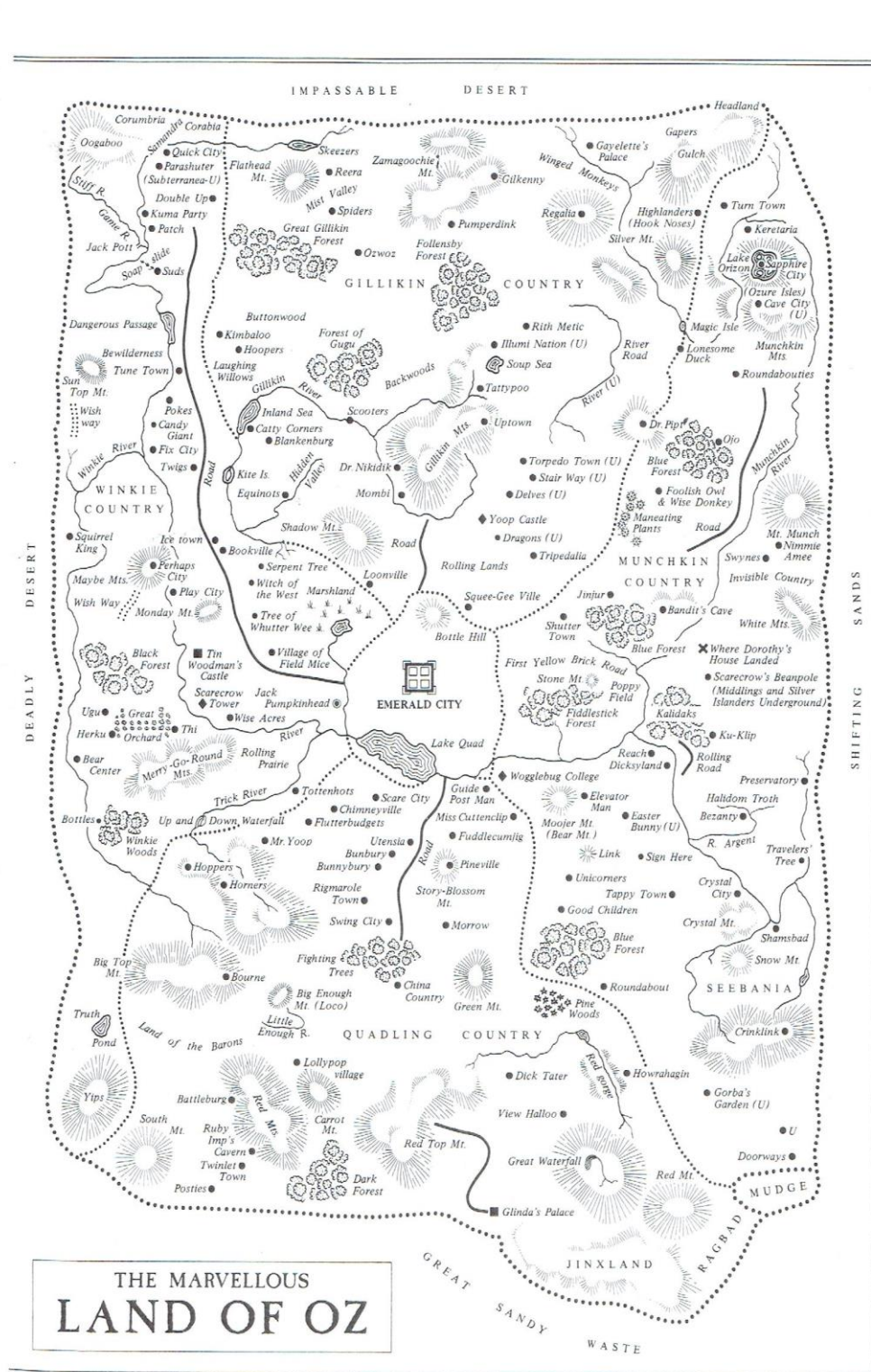
La localización del mundo de *Never-Neverland* es incierta ya que el autor de la novela advierte constantemente de que uno no puede fiarse de las indicaciones que da Peter Pan. Pero los niños pueden llegar a este mundo cuando están al borde del sueño y pueden divisar las costas de *Never-Neverland*; al caerse del carrito siendo bebés y si nadie les reclama al cabo de una semana; o guiados por Peter Pan y utilizando el polvo de hadas.

Cabe destacar que en el mundo de *Never-Neverland* hay seres de fantasía como hadas, que nacen de la primera risa de un bebé y viven en nidos en las copas de los árboles, y las sirenas, que viven en cuevas de coral y juegan al fútbol con burbujas; viven bestias salvajes entre las que se encuentran lobos, osos, leones y tigres; destaca un cocodrilo que provoca temor a todo ser vivo del mundo; la tribu de los indios Picanniny y en la costa se asientan los piratas liderados por el capitán Garfio (Hook). Pero entre todos ellos destaca la adaptación de los Niños Perdidos (aquellos niños que se cayeron

del carrito siendo bebés) y Peter Pan a la vida en este mundo. Estos niños junto con Peter Pan hicieron de un árbol hueco su refugio donde juegan, comen, pescan y duermen.

Peter Pan parece ser el único capaz de abandonar *Never-Neverland* de forma voluntaria, sobrevuela Londres por las noches y se detiene a escuchar los cuentos que Wendy cuenta a sus hermanos. En su ausencia el mundo de *Never-Neverland* se presenta como un lugar descontrolado donde todos los habitantes se persiguen sin que nadie logre alcanzar su objetivo. Parece ser que la presencia de Peter Pan permite un equilibrio en las reglas de este mundo posible.

El mundo posible de Oz



Para realizar este estudio sobre el mundo de Oz los autores Mangel y Guadalupi recopilan la información de los libros de L. Frank Baum: *The Wonderful*

Wizard of Oz, The Marvelous Land of Oz, Ozma of Oz, Dorothy and the Wizard in Oz, The Road to Oz, The Emerald City of Oz y The Patchwork Girl of Oz.

El mundo de Oz se presenta con forma rectangular dividido en cuatro países: el país de los Munchkin al este, el País de los Winkie hacia el oeste, el país de los Quadling al sur y el país de los Gillikin al norte. Poseen autonomía pero son leales al gobierno de la princesa Ozma que vive en la capital de la Ciudad de Esmeralda.

Los habitantes originales de Oz se parecen entre ellos y, aunque su atuendo es similar, se diferencian por sus colores. En azul en los Munchkin es el color dominante; la hierba, los árboles y las casas son todos azules y los hombres usan ropa de color azul. El color dominante en el país de los Winkie es el color amarillo; en el país de los Quadling es de color rojo y el púrpura en el país de los Gillikin. Los cuatro colores aparecen en la bandera de Oz donde la Ciudad Esmeralda está representada por una estrella verde bordada en el centro.

Los campos de Oz están dedicados para la cosecha, en su mayoría, de cereales y verduras. También hay bosques y zonas montañosas donde pueden encontrarse pueblos como la raza del desierto de Tottenhotland Desert o de las Colinas de Hammerhead. En las montañas del noroeste se encuentra el país de los Quadling. En esta zona pueden encontrarse también áreas subterráneas donde se encuentra la región de los Hoppers y la región de los Horner.

Dentro de Oz se encuentran zonas autónomas en las zonas fronterizas de Oz como China Country, Bunnybury y Villa Cuttenclip. Algunas otras como Utensia no reconoce el poder central de la princesa Ozma. Dentro del gobierno del mundo de Oz tienen dos zonas fronterizas como Flutterbuget Centre y Rigmarole.

No se utiliza el dinero como moneda de cambio, sino que a cada ciudadano se le ofrece lo que necesita y las propiedades pertenecen a la princesa Ozma. La producción de grano es muy abundante, por lo que permite alimentar a toda la población. Los habitantes tienen un oficio: sastres, modistas, joyeros y otros oficios artesanales y los bienes producidos se reparten entre los ciudadanos. En el caso de escasez de algún producto el almacén de la capital se pone a disposición de los ciudadanos. La distribución de la jornada laboral con la del ocio está equilibrada en un cincuenta por

ciento. La jornada laboral no se establece como una imposición sino como una fuente de placer y orgullo.

El mundo de Oz se caracteriza por una sociedad pacífica, aunque pueden encontrarse criaturas extrañas y peligrosas como los kalidahs animales con cuerpo de oso y cabeza de tigre que vive en el bosque del país de los Muchkin. Se encuentra en la zona sur unos árboles de combate y unas plantas carnívoras que crecen a los lados de la carretera al noreste del país de los Muchkin. Existen más animales dóciles como los ratones que se organizan en una monarquía gobernados por su reina. Al norte vivían antiguamente en libertad los monos alados, hasta que hicieron enfadar a la princesa y hechicera Gayalette que les condenó a cumplir los tres deseos de la persona que poseyera la corona de oro que ella misma había mandado hacer para su amado.

Al principio el mundo de Oz estuvo gobernado por la sucesión de la familia de monarcas llamada Oz de Ozma. Hasta la llegada de las brujas, dos de ellas malvadas, al norte y al sur, y dos al este y oeste dos brujas buenas.

No existen medios terrestres que permitan llegar hasta el mundo de Oz, únicamente se puede entrar en Oz por el aire, ya que está rodeado de un gran desierto. La primera persona extranjera que pudo entrar en Oz fue un hombre estadounidense en un globo aerostático, esta persona trabajaba en un circo de Omaha y al llegar a Oz todos le confundieron con un mago y le nombraron gobernante. Su primer mandato fue construir la Ciudad de Esmeralda y cuando abandonó su cargo el personaje del Espantapájaros ocupó su lugar. Pero una rebelión armada con agujas de coser y liderada por la joven Jinjur derroca al Espantapájaros de su mandato y, finalmente, Gizma, el hada buena, que gobernó hasta que la princesa Ozma asumió su papel como heredera de la familia real y subió al trono de Oz. El segundo visitante de Oz fue una niña de Kansas, Dorothy Gale, que llegó a este mundo cuando un tornado elevó su casa por los aires y la depositó en el país de los Muchkin. Sin embargo, el rey de Nomeland logró llegar a Oz mediante un túnel subterráneo, a lo que la princesa Ozma pidió a la Bruja Buena, Glinda que utilizara sus hechizos para hacer de Oz un mundo invisible.

Tras la época de las Brujas Malvadas se impone por norma en Oz la licencia de la práctica de la magia, con ella se evitan accidentes, como la creación de criaturas o el suceso donde un practicante convirtió en estatua de mármol a una persona y originó una

pelea. Oz presenta su propia institución educativa como es el Royal Athletic College, también conocido como el Wogglebug College, donde los alumnos realizan actividades deportivas y aprenden mediante la ingesta de píldoras de las ramas del conocimiento como el álgebra, lo que facilita el rápido aprendizaje.

La ciudad Esmeralda es la capital de Oz y se sitúa en el centro de los cuatro países de los Munchkins, Quadlings, Winkies y Gilliknis. En los alrededores de la ciudad Esmeralda no se permite construir casas que tapen las vistas de la ciudad y en los campos crecen árboles que no hay en ningún otro lugar cuyas hojas tienen forma de pluma de avestruz de múltiples colores. La ciudad está rodeada por un muro alto al que se tiene acceso por una sola puerta decorada por piedras esmeraldas que da acceso a otra puerta en la pared. Las calles y aceras de la ciudad son de mármol salpicadas de esmeraldas y las casas son construcciones altas con torres y cúpulas desde donde se aprecia el color del oro y las esmeraldas de la ciudad. En el centro se sitúa el Palacio Real, de construcción barroca y con extensos jardines. Dentro del palacio destaca la Sala del Trono, una sala circular con una alta cúpula y una lámpara central de esmeraldas, una galería donde suele tocar una orquesta. Lo decoran también dos fuentes de agua aromatizada y en el centro el trono ornamentado con esmeraldas. El resto de habitaciones están lujosamente adornadas con fuentes y moqueta; las suites con baños de mármol y somieres de oro.

La prisión de la ciudad tiene también adornos de lujo, una cúpula de vidrio de diversos colores, paredes adornadas con brocado de raso, libros y objetos para entretenimiento del prisionero. Ozma considera que aquellos que han cometido un delito es porque son cobardes y débiles, por lo que sin cerrar ninguna de las tres puertas con llave y tratando con amabilidad al prisionero alcanzará la bondad que le hará fuerte y valiente.

Otros lugares que destacan en Oz son el Desierto Tottenhotland, en la región de los Quadling, donde viven personas diminutas de piel oscura y pelo escarlata, de costumbres nocturnas que bailan y juegan bajo la luz de la luna. Las Colinas Hammerhead son una cadena rocosa de colinas situadas al sur de Oz, los habitantes de esta zona suelen ser agresivos con los extraños y tienen la cabeza plana que utilizan para pelear. Existen dos países subterráneos conectados por una cueva de techo abovedado de mármol y separados por una valla, uno el de los Hoppers, de habitantes de una sola

pierna, al noroeste de Oz, y en su lado opuesto el país de los Horner, de habitantes que se dedican a la minería del radio de cuerpo redondo con piernas y brazos cortos, de cabezas redondas con cuernos en la frente, orejas puntiagudas y pelo de tres colores: amarillo, verde y rojo.

Al sur de Oz se sitúa China Country rodeado por un muro blanco alto de porcelana sin ninguna puerta por la que acceder. El suelo dentro del país es blanco, liso y brillante como un plato. Las casas construidas son pequeñas y todas de porcelana, del mismo material son los habitantes y los animales, los cuales, si se les saca de su país se endurecen y no pueden volver a moverse. Cuttenclip es un pueblo pequeño cerca del país de los Quadling, rodeado por un muro azul con adornos rosas que tiene una entrada con una puerta pequeña y un cartel que indica que las personas que entren tienen que moverse lentamente, sin toser ni provocar brisas porque los habitantes son de papel. La ciudad entera y sus casas se construyen de papel de colores. Solo en el centro de la plaza hay una casita de madera donde vive la señorita Cuttenclip quien hizo las muñecas de papel y Glinda, la buena, con un hechizo les dio vida. Todos ellos están protegidos de la lluvia y tienen por costumbre cantar el himno nacional que tienen: *The Flag Of Our Native Land*.

Dentro del país de los Quadling se encuentra también Fuddlecumjig, una ciudad de habitantes curiosos y hospitalarios llamados Fuddles formados por muchas piezas, como un rompecabezas, que se deshacen cuando se acerca un extranjero. Su jefe Lord High Chigglewitz y Larry tiene por costumbre esparcir piezas de sí mismo por toda la ciudad. Al norte del país se sitúa Utensia, una ciudad independiente del reino, formado por numerosos utensilios como armarios, parrillas, estufas, cocinas y liderados por un cuchillo como rey llamado Kleaver, quien tiene a su servicio al Juez Sifter, un tamiz, y al Sumo Sacerdote Colander, un colador. La ciudad está defendida por la Brigada de la Cuchara y viven aislados del conocimiento de lo que sucede en el exterior.

Al sur de Oz se sitúa Bunnybury, una ciudad dentro de los bosques, está rodeada por una muralla de mármol. Si alguien quiere visitar la ciudad necesitan una invitación de Ozma o de Glinda, la Bruja Buena, quien construyó la ciudad para que la habitaran los conejos blancos de la selva. La ciudad es de mármol blanco y todas las casas tienen un jardín de trébol. Los conejos visten con ropajes ricos de seda y raso, las hembras llevan sombreros con plumas y joyas adornándolos. En el centro de la ciudad se eleva el

Castillo Real, donde reina un conejo blanco. El edificio es de mármol blanco con filigrana de oro mate. Al entrar en la ciudad todos los visitantes ven su talla reducida a la altura de los conejos. En el sur también se sitúa Bunbury, una ciudad construida con materiales comestibles: casas de galleta, pórticos de oblea con pilares de bastón de caramelo, suelo de harina y sémola, árboles cuyos frutos son donuts y minas de mantequilla. Sus habitantes son bollos, galletas y bizcochos. En las colinas del sur se sitúa Flutterbudget Centre, casi en la frontera del país de los Quadling y los Winkie. Los habitantes de esta ciudad son hipocondríacos y pesimistas, les pueden los miedos imaginarios como el hecho de no querer dormir porque al tener que cerrar los ojos temen no poder abrirlos de nuevo y quedar ciegos. La última ciudad situada al sur de Oz es Rigmarole, es un asentamiento de la defensa de Oz, sus habitantes hablan de una forma tan extraña que se considera que su habla es un galimatías. Suelen hablar por largo tiempo sin que aquello que digan tenga sentido y son incapaces de responder brevemente a una pregunta sencilla.

Son muchas las zonas del mundo de Oz, pero a su vez, la creación de este mundo posible ha dado lugar a otros mundos más allá del desierto que rodea Oz, como el reino de Ev; al norte de las montañas de Ev se sitúa Nomeland. Otro de los mundos que se crean a partir del mundo de Oz es la Tierra de los Mangaboos en el interior de la Tierra (la realidad conocida) y que fue descubierto accidentalmente por Dorothy cuando sufrió el terremoto en California. Este mundo está conectado por un túnel con otro mundo posible llamado El Valle de Voe, desde el cual se puede acceder fácilmente a la superficie de la Tierra. Se eleva desde este valle y de la orilla de un mar negro la Montaña de la Pirámide, aunque se encuentra en el interior de la corteza terrestre una grieta permite la entrada del sol que la ilumina.

La Montaña de la Pirámide tiene una escalera de caracol que conduce al país subterráneo que recibe el nombre de La Tierra de las Gárgolas.

crítica frente al absurdo de la obra; y el que plantea la obra como un objeto de estudio de un libro dirigido a niños, por lo tanto, no un sujeto atractivo para la crítica literaria. Sin embargo, las características de estos libros trascienden sus épocas; sus personajes pueden llegar a considerarse arquetipos; los hechos que acontecen en su argumento, mitos literarios de una cultura popular; los elementos y otros personajes llegan a trascender para adoptar por sí mismos una simbología patente como objeto de estudio o como manifestación visual en el mundo y sus relaciones; la creación de un mundo posible como manifestación artística. Todo esto es así porque forman parte del imaginario colectivo del ser humano, del cual se vale para establecer distintas relaciones entre el individuo y el mundo que le rodea; constituir su perspectiva de la realidad y hacer referentes a las relaciones sociales que experimenta en su día a día.

En los siguientes capítulos se plantea esclarecer las imágenes proyectadas en las rescrituras de seis cuentos populares; las novelas de Alice de Lewis Carroll; *Peter Pan*, *The Wonderful Wizard of Oz* y *Mary Poppins*, pues parece indicar que las líneas de las posturas comentadas anteriormente, la psicoanalista o el estudio de la obra dirigida al niño, tienen como punto de intersección la creación imaginística, ya sea con el fin de manifestar el juego del *nonsense*, ya para constituir simplemente un entretenimiento para niños; por ahondar en lo subversivo de los textos; o bien por el interés por el uso del lenguaje imaginario que permite la creación de mundos posibles capaces de adaptarse y trascender en la literatura popular.

Todos estos mundos posibles comentados anteriormente, así como la referencia al mundo posible que es el espacio en los cuentos populares o de hadas, presentan en sí mismos un sistema epistémico de representación de la realidad conocida. La creación de estos mundos permite desarrollar y emplear como recurso todos los elementos y características conocidas del imaginario colectivo y se vale del lenguaje imaginario para desarrollar la competencia de la obra creada y su aceptación en la literatura de la producción del antirrealismo. El lenguaje es la herramienta que permite converger el imaginario y la noción de mundo posible para aportar una, tal vez no nueva pero sí menos tratada en lo que a imaginario se refiere, percepción ficticia a través del texto literario.

IV. EL LENGUAJE IMAGINARIO EN *ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND* Y *THROUGH THE LOOKING-GLASS AND WHAT ALICE FOUND THERE*, DE LEWIS CARROLL

El análisis de *Alice in Wonderland* justifica las dinámicas de poder sobre las que se sostuvo el mundo victoriano y sobre la que también se construye el mundo contemporáneo. «La aplicación de las normas que rigen los mecanismos de poder en la cultura occidental a la idea particular de «identidad», con el fin de revelar la naturaleza heterónoma de esta, constituye sin duda una de las claves por las que el libro ha logrado adaptarse, con pasmosa sencillez, a los distintos contextos de la modernidad» (CARROLL, 2015: 14).

Wonderland y el mundo de *Through the Looking-Glass* no son mundos desconocidos, ya no desconcierta el hecho de que el conejo hable, que Alice cambie de tamaño, que pueda remar en una barca y al instante siguiente estar dentro de una tienda, etc. Esto es debido a que tanto el arquetipo de Alice, la niña que visita mundos maravillosos, como estos mismos mundos han sido conformados dentro del imaginario colectivo. La presencia de estas novelas en el imaginario se debe a la presencia y uso de un lenguaje imaginario constituidas por las analogías, la didáctica mediante un lenguaje metafórico, el análisis de paralelismos y los juegos del lenguaje tanto lingüístico como matemático del que se vale Lewis Carroll para mostrar mediante algo más sencillo lo que es complejo.

Este estudio no pretende establecer el cómputo completo de los recursos empleados por Charles L. Dodgson (Lewis Carroll) en las dos novelas de *Alice*. El estudio se centra en las posibilidades que permiten relacionar la manifestación literaria con las reglas matemáticas y conceptos físicos que se estructuran estos textos y que se encuentran empañados por un velo de ficción. La tradición sobre esta historia original parte de una improvisación por parte del autor que buscaba satisfacer la petición de las hermanas Liddell de escuchar un cuento nuevo y, unos años después, Dodgson le daría forma para ser publicado. Esta improvisación manifiesta que la imaginación de Dodgson estaba contaminada por sus estudios de matemáticas, por lo que no parece posible considerar de forma aseverativa en qué momentos era consciente de la proyección de sus conocimientos, y cuándo creaba inconscientemente nuevas formas de expresión para ficcionalizar los conceptos científicos que pueden localizarse en sus

textos. Aunque actualmente, gracias a los avances en ciencia, parece que se es capaz de establecer una correlación entre lo acontecido en *Wonderland* o en el mundo de *Through the Looking-Glass*, puede que su autor no se percatara de ello hasta después de escribirlo, si es que se percató. Un ejemplo sobre un caso concreto sería la relación de la física cuántica con la época de Dodgson: esta ciencia trabaja con la creación de la realidad; con el concepto de realidad o ilusión y con la existencia simultánea de muchas realidades. Dicho juego se encuentra en el despertar de Alice, ella vuelve de una realidad onírica, de una ilusión. Los recursos de esta ciencia sirven para entender cuáles son los mundos de Alice, pero es necesario tener en cuenta que Dodgson no hablaba de física cuántica como tal, puesto que no surge hasta la segunda mitad del siglo XX. Aunque uno de los pilares fundamentales de esta física: «la posición de las partículas viene definida por una función que describe la probabilidad de que dicha partícula se halle en tal posición en ese instante»⁵⁶ podría explicar las desapariciones repentinas del Gato de Cheshire, es imposible que Dodgson conociera dicha teoría, así como el de la Teoría de Cuerdas postulada en 1980 que permitiría relacionar los cambios de espacio que se dan en ambos mundos, sobre todo al avanzar en las casillas del gran juego del ajedrez del mundo que hay en el mundo de *Through the Looking-Glass*. Charles Dodgson lo que hará será valerse del lenguaje de su imaginario como creación para mostrar la proyección de sus ideas y conocimientos que hacen posible un mundo lleno de *maravillas*.

La transcendencia del conocimiento de los mundos posibles que visita Alice, así como la caracterización de su lenguaje imaginario se debe a otro método de influencia social que se realiza a través del uso de medios audiovisuales, estos métodos adaptan las obras literarias. Algunos de estos productos son fieles a las obras de Carroll; en otros se toma la obra literaria como base, pues se conceden cierta libertad a la hora de realizar numerosos cambios con respecto a la fuente; y existen adaptaciones cinematográficas en las que mezclan elementos de la creación literaria con innovaciones de estilo y nuevos giros argumentales. Es posible afirmar que las adaptaciones conservan prácticamente el título completo de la primera obra *Alice's Adventures in Wonderland*, ya que la mayoría

⁵⁶ Teoría cuántica en cienciapopular.com (31-08-2016):

http://www.cienciapopular.com/n/Ciencia/Fisica_Cuantica/Fisica_Cuantica.php

son tituladas: *Alice in Wonderland*. La primera adaptación dirigida por Cecil M. Hepworth (1903); en cine sonoro en el año 1931, con el director Bud Pollard; 1933 dirigida por Norman Z. McLeo; en 1985 Harry Harris dirige una serie de televisión donde quedan recogidas ambas obras de Lewis Carroll; en 1999 también se crea una serie de televisión con el mismo título de la primera novela bajo la dirección de Nick Willing y en 2009 el mismo director dirige una miniserie modernizada sobre el tema de ambos libros; y es Tim Burton quien en 2010 adapta la obra de *Alice in Wonderland* en 3D. Además, se estrenaron dos adaptaciones musicales, una en 1886 en el Teatro Prince of Wales y, la segunda, en 1971: *Alice's Adventures in Wonderland*. Incluso se ha tomado la obra de Lewis como inspiración para la creación en 1976 de una película musical pornográfica titulada: *Alice in Wonderland: An X-Rated Musical Comedy* dirigida por Bud Townsend. La mayoría de estas adaptaciones no se centra solo en la obra *Alice's Adventures in Wonderland* sino que, en muchas de ellas, se encuentran personajes y escenas que pertenecen a *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*, de esta segunda parte solo hay dos adaptaciones que conservan el título del libro, una película es de 1966 dirigida por Alan Handley y la otra de Tim Burton en 2016. Otro tipo de película que cabe mencionar es una que toma de referencia al autor y a la niña, aunque en esta película una mujer inspira al autor para crear al personaje de Alice, la película se titula *Dreamchild* de 1985 dirigida por Gavin Millard. Con respecto a la animación infantil de las obras de Alice de Lewis Carroll no solo cabe mencionar la realizada por Walt Disney en 1951 bajo la dirección de Clyde Geromini, sino que en 1983 se crea una serie de animación japonesa, dirigida por Shigeo Koshi titulada *Fushigi no kuni no Alice* (*Alicia en el País de las Maravillas*) y a finales de los ochenta se publica una colección de vídeos de clásicos infantiles: *Videocuentos infantiles*, de Planeta de Agostini, que incluye una animación dedicada a Alice. Otras referencias de adaptaciones de las novelas de Alice de Lewis Carroll en la escena se encuentran en el estudio de Martin Gardner *Alicia anotada: Alicia en el País de las Maravillas; A Través del Espejo*.

La concepción del personaje literario en el cuento: Alice como arquetipo

«Devolvamos pues la niña más famosa de la literatura infantil a quien realmente pertenece: a los niños» (PASCUA, 2000: 60). Estas palabras permiten hacer referencia a la visión que Lewis Carroll tenía de los cuentos de hadas:

That was many a year ago, but I distinctly remember, now as I write, how, in a desperate attempt to strike out some new line of fairy-lore, I had sent my heroine straight down a rabbit-hole, to begin with, without the least idea what was to happen afterwards⁵⁷ (CARROLL, 1954: 182)

Roger Lancelyn Green en *Teoría de los polisistemas* recoge las palabras de Lewis Carroll donde niega la relación con la didáctica religiosa que la crítica pudiera relacionar la novela con las intenciones religiosas del autor: «Puedo asegurarte que los libros no tienen ningún tipo de enseñanza religiosa, en realidad no enseñan nada en absoluto» (LAMBERT, 1999: 54)

Estas declaraciones muestran el abandono del registro moral en un nuevo concepto de literatura para niños y, a su vez, la parodia de elementos de los modelos ya establecidos en esta literatura. Como indica Peter Hunt en su estudio *Children's Literature*, Lewis Carroll busca la liberación de la imaginación de los niños a partir de un texto aparentemente *nonsense*, aparentemente porque pueden apreciarse reflexiones y sátiras de una política local y nacional, matemáticas y filosofía que retomarán los estudios psicológicos de la figura del niño.

The most straightforward interpretations of the books see Alice as a representative of repressed Victorian childhood: a «luxurious captivity» – especially for girls- surrounded by irrational, rule-making and solipsistic adults. Notable are the self-satisfied philosopher, the Cheshire Cat and the hookah-smoking caterpillar, the eccentric inventor, the White Knight, and Humpty Dumpty, the proto-literary critic with his lecture on semantics and his deconstruction of the nonsense poem *Jabberwocky*. Alice has considerable trouble with size and identity, and it is not difficult to find a good deal of sexual symbolism running through the texts. And that is not to dwell on class, or the subversion of authority, or arbitrary brutality⁵⁸(HUNT, 2001: 46)

⁵⁷ «Fue hace muchos años, pero lo recuerdo bien ahora, mientras escribo, cómo en un desesperado esfuerzo por sacar a la luz alguna línea nueva en la tradición de las hadas, hice que mi heroína bajara por la madriguera de un conejo».

⁵⁸ «La forma más directa en las interpretaciones muestra a Alice como un representante de la infancia victoriana reprimida: un “cautiverio de lujo” - especialmente para las niñas, rodeados por la

Peter Hunt considera que el significado de que Alice viaje a un nivel inferior implica la presencia de un subtexto nihilista que permite explorar el sentimiento de ira, la frustración y la idea de la muerte. Quizá esta forma que presenta Hunt sobre la interpretación el submundo de Alice se acerca a la visión que tendría un adulto al leer la obra de Carroll, sin embargo, y como él muestra después «first, Carroll was writing exclusively *of* and *for* childhood, and second, he was making no intellectual compromises in doing so»⁵⁹ (HUNT, 2000: 49). Esta tesis se centra en la perspectiva subversiva infantil donde, partiendo de este punto, este pensamiento quedaría trasladado ligeramente a un segundo plano, aunque no descartado. El interés de la visión de Hunt establece la referencia a esa represión victoriana infantil, lo que da lugar a intuir cuál es la figura representativa de la niña protagonista de las novelas de Carroll.

Carolyn Sigler presenta la figura de Alice como icono:

appropriated Carroll's texts as a means to comment not only on Carroll's «reading» of femininity, as represented by Alice, and the ideology of femininity that informed his creation of that icon, but to dramatize discursively their own struggles to authorize themselves in the literary marketplace.⁶⁰ (SIGLER, 1998: 353)

Según puede ser considerada, Alice, en sí misma, presenta el elemento subversivo de la literatura infantil por excelencia. Teniendo en cuenta la reflexión de Peter Hunt, la idea de recurrir a la figura de una niña y no de un niño se debe a que a

irracionalidad, las normas rígidas y el solipsismo del adulto. Es notable la presencia de filósofos satisfechos de ellos mismos, el gato de Cheshire y la oruga que fuma una pipa de agua -el tabaquismo-, el inventor excéntrico, el Caballero Blanco, y Humpty Dumpty, el crítico de proto-literario con su conferencia sobre la semántica y la deconstrucción de la bestia del reino en el poema sin sentido *Jabberwocky*. Que Alice tenga considerables problemas con el tamaño y la identidad no hace difícil encontrar una buena dosis de simbolismo sexual recorriendo los textos. Y eso no hace hincapié en la clase, o la subversión de la autoridad, o la brutalidad arbitraria».

⁵⁹ «En primer lugar, Carroll está escribiendo exclusivamente *de* y *para* la infancia, y en segundo lugar, no tenía ningún compromiso intelectual para hacerlo».

⁶⁰ «Se apropiaron de los textos de Carroll como un medio para comentar no solo una "lectura" de la feminidad en Carroll, representado por Alice, y la ideología de la feminidad que dio lugar a su creación como icono, pero para dramatizar discursivamente las luchas que ellos mismos autorizan en el mercado literario».

comienzos del siglo XIX las normas predominantes en el centro de la literatura canónica para niños seguían siendo didácticas y realistas⁶¹. Así, el niño, como por ejemplo en las obras de Charles Dickens, se presenta como el ser inocente que sufre las consecuencias de un mundo adulto, que, en la época victoriana, está destinado a ser el cabeza de familia al haber sido educado en una sociedad patriarcal. Resulta interesante la defensa del concepto de ambivalencia que define Lotman (1996), pues en el caso de las novelas de Charles Dickens fueron desplazadas al sistema de la literatura infantil después de formar parte de un sistema de literatura para adultos. Con respecto a la figura de la niña, a ella le corresponde el destino de la mujer del hogar, por lo que puede permitirse recurrir a la ficción como medio de evasión de la realidad, en referencia a la literatura para mujeres y a la gran diferencia entre el protagonismo masculino y el femenino en la cultura popular. Los niños en la literatura están destinados a la superación de sus miedos, vivir aventuras para su maduración, mientras las niñas padecen encerramiento en sus palacios u hogares confortables aguardando la llegada de la figura masculina para ser llevada a otro lugar donde pueda ejercer el prototipo de mujer que les ha sido asignado. Un ejemplo es el de Wendy, prototipo de ángel del hogar, en el cuento de J. Barrie *Peter Pan y Wendy*, Peter se lleva a Wendy a *Neverland* con el fin de que sea una madre, no para que viva aventuras que le permitan evolucionar y convertirse en una mujer independiente, sino, para interpretar un papel convencional, y Wendy regresa al hogar donde acabará casándose y teniendo una hija, precisamente ejerce el papel de mujer del hogar, por lo que *Neverland* podría considerarse la representación del paso de niña a mujer de Wendy, el lugar donde se necesitaba una madre que se encargase de cuidar a *The Lost Boys*, precisamente, niños que se cayeron de sus carritos, cuyas niñeras no los reclamaron y fueron enviados a *Neverland* como niños perdidos. El hecho de que Alice sea la protagonista le permite adoptar un carácter subversivo, no sigue el prototipo victoriano de niña, es curiosa, activa, que decide, en el caso de *Alice's Adventures in Wonderland*, seguir al Conejo Blanco y a atravesar el espejo en *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*. Su caída en la madriguera en la primera, así como en la segunda participar en la partida de ajedrez en la obra, le concederá la oportunidad de explorar el mundo, quizá no con el fin de volver a casa, da

⁶¹ Es posible encontrar excepciones, como el caso de la publicación de una selección de cuentos de hadas en 1809: Gillian Avery, "Fairy Tales with a purpose" en Donald Gray, *Alice in Wonderland*, New York, Norton, 1971, págs. 321-25.

la sensación de que se preocupa más de saber dónde está que en cómo regresar, lo que le da la oportunidad de vivir una aventura adentrándose en un mundo donde las cosas que se le presentan no son como *tendrían que ser*. Lo curioso es que Alice no podría nunca entender las normas que rigen ese mundo al verse condicionada por su propio mundo, por lo que de nuevo es posible definir la imagen del niño expuesto ante el mundo, que deberá valerse de sí mismo para averiguar qué tanto de similitud o diferencia hay entre un mundo y otro, por lo tanto, si sus conocimientos serán útiles para adaptarse, o si deberá aprender a conocerlo, o bien, simplemente para encontrar el camino al jardín, al final del tablero o el que le lleve de vuelta a casa tras vivir su aventura. «Alice set a precedent in children's books. The influence of such imaginative and irreverent storytelling opened the way for the development of the “fantastic genre in children's literature”»⁶² (EGOFF, 1980: 133)

En *Teoría de los polisistemas* quedan recogidas por Roger Lancelyn Green las palabras de Lewis Carroll:

Alice es una parte de la herencia cultural del mundo occidental tan clara que resulta difícil darse cuenta de su carácter único y ver hasta qué punto era nuevo e innovador... Para ver cuán profundamente diferente era de todo lo que había venido antes, uno no tiene nada más que leer *The Water Babbies* (1863), una orgía total del didactismo consciente de sí mismo. (GREEN, 1969: 52)

Alice es el personaje más conocido en la literatura del *nonsense*, esto implica una serie de proyecciones de su figura que trasciende en la temporalidad de su época convirtiéndolo en un personaje referente y, con su evolución, en una niña de la época contemporánea. Esto permite hablar de Alice como arquetipo, ya que, cumpliendo la función canónica del cuento, es la proyección de la relación entre un texto y aquello que puede escribirse sobre ella, aunque en un principio está limitado por la literatura infantil, ha evolucionado en el sistema cultural: la mitificación de un personaje popular en la tradición infantil y en la transgresión del mundo de los adultos.

⁶²«Alice sentó un precedente en los libros para niños. La influencia de un relato tan imaginativo e irreverente abrió el camino al desarrollo del género fantástico en la literatura para niños».

Alice como texto ambivalente: las tres versiones de la primera novela de Alice

La situación histórica en la que Lewis Carroll escribió *Alice* fue la del declive del Romanticismo. El Posromanticismo influye en el sistema canónico adulto que había sido contagiado en la literatura de los adultos por los cuentos fantásticos de hadas, aunque no conllevó a una desaparición repentina de las normas del movimiento romántico, sino que fue desplazado al sistema de la literatura infantil. Este periodo comienza en la segunda mitad del siglo XIX con el acercamiento de las nociones románticas desde un enfoque espiritual a la imaginación victoriana, donde los textos que se escriben para niños reproducen sus fantasías y revelan en su lectura el modo de ver la infancia desde el punto de vista de la sociedad. La segunda mitad del siglo XIX ofrece una definición de la literatura infantil como una producción de textos subversivos y entretenidos que atraen a un público adulto y desconcierta a los niños lectores, tal y como expone Deborah Thatcher en el capítulo cuarto “Victorianism, Empire and the paternal voice” de *Introducing children’s literature*. La razón por la cual el sistema infantil puede adoptar formas decadentes que se daban en el sistema literario es porque, en especial, las normas que lo constituían habían sido aceptadas en la cultura. Los cuentos de hadas solo podían transmitirse en formatos populares, es decir, desde una literatura no canónica ya que estaban prohibidos por los poderes educativos. En el caso de *Alice* fue considerada un punto de inflexión por la manera en la que fue modificado el modelo fantástico entre otros modelos predominantes en la literatura inglesa de la época. El niño lector del siglo XIX, a través de la invitación del autor, adquiere el papel de redentor para convertirse en mensaje sugestivo de sensibilidad para solventar los problemas de la psique del adulto:

the appeal of children's literature in the late nineteenth century to an adult readership indicates the desire to find a reading position that awakened a «childlike» sense of belief increasingly threatened by religious doubt, brought

about by social change and the growth in science as the «new religion»⁶³
(THACKER, 2002: 45)

Deborah Thacker expone la idea de que en los mundos de la ficción de la perspectiva romántica da lugar a la búsqueda del retorno a la inocencia que se siente en la conexión entre la figura femenina de la madre, cuidadora del espacio doméstico, y el niño. Gracias a esto, es posible hablar del predominio del género femenino en el ámbito imaginativo y creativo que constituye un reto para el mundo masculino de esta época. La literatura tiene la tarea de proteger la inocencia que presentan sus textos que, a su vez, demuestran el poder de la narrativa para sugerir un sentimiento de melancolía de la escritura para niños de final de siglo.

The colonising force of fiction to inculcate hegemonic ideologies or to reinforce gender roles is powerful through the history of children's literature, yet there are also texts which seek to resist or challenge this controlling process. The element of the fantastic, and the various attempts to speak directly to children in the most enduring texts of the late nineteenth century, offer an appeal to the «feminine» and an entrenched loyalty to the Romantic image of children of the early part of the century.⁶⁴ (THACKER, 2001: 54)

El hecho de que se escriba para unos niños implica establecer relaciones particulares con una visión individualizada que conlleva a profundizar en los conflictos y a recurrir a la fantasía como método subversivo, lo cual permitía la división entre las imágenes inocentes de los niños y las imágenes confusas del mundo adulto sometido a la corrupción de la época.

⁶³ «El atractivo de la literatura infantil en el siglo XIX para un público adulto indica el deseo por encontrar una posición de lectura que despierte un “infantil” sentido de la creencia cada vez más amenazada por la duda religiosa, provocada por el cambio social y el crecimiento de la ciencia como la “nueva religión”».

⁶⁴ «La fuerza de la colonización de la ficción para inculcar ideologías hegemónicas o para reforzar los roles de género es de gran alcance a través de la historia de la literatura infantil, pero también hay textos que tratan de resistir o desafiar a este proceso de control. El elemento de lo fantástico, y los diversos intentos de hablar directamente a los niños en los textos más perdurables del siglo XIX, ofrecen una apelación a lo "femenino" y una lealtad arraigada a la imagen romántica de los niños de la primera parte del siglo».

Zohar Shavit en el artículo al que ya se ha hecho referencia al hablar del texto ambivalente estudia a partir del punto de vista metodológico la obra *Alice's Adventures in Wonderland*, desde las tres versiones de la historia que escribió Lewis Carroll. Gracias al análisis contrastivo de las dos manipulaciones del texto permitirá esclarecer los rasgos de un texto ambivalente y mostrar los rasgos convencionales de cada uno de ellos.

En la primera versión, titulada *Alice's Adventures Ungerground*, Carroll decidió modificarla tal vez por ser demasiado sofisticada, por lo tanto, no podría haber sido aceptada por el sistema de la literatura infantil, esto, según lo explicado anteriormente, le atribuye un rasgo ambivalente. Esta versión fue publicada en 1864 como un documento histórico. La segunda versión es la más extendida *Alice's Adventures in Wonderland*. Los cambios que separan ambas versiones consisten en la organización de los elementos estableciendo así una jerarquía dentro del texto, llegando a ser más conocida la segunda versión, la que fue considerada un clásico para niños. En una nueva versión *The Nursery Alice* Carroll elimina los elementos de la segunda versión, dando lugar a una tercera versión constituida por un texto univalente. *Alice's Adventures in Wonderland* es un texto que combina tres modelos existentes en la literatura para niños de la época: el de la historia de aventuras; el de la historia fantástica y el modelo de la historia absurda.

El modelo de la historia absurda es la sensación que produce el *nonsense* donde lo que el sentido hace percibir los objetos tal y como son, mediante un orden y seguridad, el *nonsense* rompe con el sentido convencional en desorden y capricho, como así describe J. Playsted en el estudio de José Antonio García Déniz *Alice's Adventure In Wonderland. El estilo y las traducciones españolas*. También apunta que el *nonsense* es escapar del mundo terrenal al lunático pero donde el disparate o el absurdo tienen como base el sentido. Por esta razón se logra entender el *nonsense* de Carroll, pues crea un mundo del disparate, que constituye la base, el ambiente y el clima emocional de los mundos de Alice.

Las novelas de *Alice* siguen despertando el interés en el mundo de los adultos y los niños a pesar de que sus juegos de palabras, sus chistes e incluso sus personajes están relacionados con personalidades del Oxford de la época victoriana. Esto se debe a que la risa y el humor del *nonsense* son universales en el ámbito cultural. A pesar de

nacer presuntamente como una historia improvisada en una excursión por el río, la trama de la novela requiere de un estudio formal por parte de Lewis Carroll, quien, a la hora de escribirla, se preocupa de establecer las normas del lenguaje y las reglas en la sucesión de los hechos para constituir un mundo perfectamente estable.

The Nursery Alice. (1890)

Isabel Pascua Febles realiza un estudio comparativo⁶⁵ entre las obras más extendidas de *Alice* para acercarse a la versión clásica infantil menos tratada *The Nursery Alice*.

En 1885 Lewis Carroll comienza a escribir *The Nursery «Alice»* que se publicará en 1890. En este libro se suprimen la mayoría de los poemas, se anulan las digresiones filosóficas y los juegos lógicos, pero se añaden nuevos capítulos como la historia del cachorro Dash. Da comienzo con un prefacio sentimental y un poema titulado «A Nursery Darling», que parece reflejar el arquetipo del ángel del hogar del esquema ochocentista y victoriano de la mujer: «A Mother's breast: / Safe refuge from her childish fears. / From childish troubles, childish tears, / Mists that enshroud her dawning years!»⁶⁶

Para Isabel Pascua es obvio que Lewis Carroll al cambiar el destinatario en esta obra, la intención se convierte en fin didáctico, los recursos empleados también cambian, comenzando por el cliché del comienzo de los cuentos de hadas: «Once upon a time, there was a little girl...»⁶⁷; dejando constancia clara de que Alice está soñando, a diferencia del principio de las otras novelas de *Alice* y se marca una técnica direccional donde el autor se dirige al niño explicando los dibujos y realizando comentarios, incluso haciendo notar detalles que podrían pasar inadvertidos, como el color de la corbata del Sombrerero. Por lo tanto, Lewis Carroll adquiere una postura paternalista apoyada en la fórmula oral que transmite la voz del narrador y conduce a establecer un diálogo entre el

⁶⁵ Ob. cit.

⁶⁶ «El pecho de una madre: refugio seguro de los miedos infantiles, / de las penas infantiles, de las lágrimas infantiles / brumas que enturbian sus primeros años». (Trad. I. Pascua del poema de Lewis Carroll «A Nursery Darling»).

⁶⁷ «Érase una vez una niña que se llamaba...».

niño y el texto animado⁶⁸. Lo que termina por confiar en este contacto directo con el niño es la carta con la que finaliza el cuento «An Easter Greeting to every child who loves Alice»⁶⁹ y firmada por él como «Tu afectuoso amigo, Lewis Carroll».

Esta obra, sin embargo, no ha trascendido tanto como las demás por carecer presuntamente de calidad literaria para los estudiosos. Como es la opinión Michale Bakewell quien comenta en *Lewis Carroll. A Biography* que Carroll comenzó la historia como un cuento de hadas convencional y después se transformó en un trabajo raro. Aunque Isabel Pascua no está de acuerdo con la descripción que hace Bakewell sobre la portada de Gertrude Thompson, donde se ve a una Alice tremendamente sentimental, tumbada y dormida bajo un árbol, cuyo juicio considera despectivo y basado en un gusto personal por parte de Bakewell con respecto al texto y los dibujos.

Alice's Adventures in Wonderland y *Through the Looking-Glass* and *What Alice Found There* son dos obras que introducen en un mundo propio, que existía antes de que el lector entrara y se vuelve indispensable para él. Son mundos que no se pueden imaginar antes de visitarlo y que no se olvidan una vez que se conocen.

EL LENGUAJE IMAGINARIO EN LOS MUNDOS POSIBLES DE ALICE

Parece ser que Charles Lutwidge Dodgson (Lewis Carroll) cuenta por primera vez la historia de Alice el 4 de julio de 1862 en una excursión por el río a las hijas de Henry George Liddell. En 1863, gracias al interés de sus amigos como los Liddell y la familia McDonald se publica el manuscrito de Alice con las ilustraciones de John Tenniel y bajo la dirección de Macmillan, este manuscrito *Alice's Adventures Under Ground* será enviado a Alice Liddell el 26 de noviembre de 1864. En 1865 se publica *Alice's Adventures in Wonderland* y en 1867 comienza a trabajar en *Through the Looking-Glass* que se publicará con ilustraciones de Tenniel en las Navidades de 1871. En 1885 comienza a escribir *The Nursery "Alice"* para un año después publicar el facsímil del manuscrito original de *Alice's Adventures Under Ground*. En ese mismo

⁶⁸ Es decir, en el texto los dibujos conforman una parte esencial para el cuento ya que el texto hace referencia a ellos dando la sensación de que la historia se escribe a partir de la visualización del dibujo.

⁶⁹ «Felicitación de la Pascua de Resurrección a todos los niños que quieren a Alice».

año, 1886, Carroll acepta la representación de una adaptación de su primera obra de Alice, titulada *Alice in Wonderland*. En 1890 se publica *The Nursery "Alice"* con ilustraciones de Tenniel y la portada de G. Thompson. Charles Lutwidge Dodgson encontró su expresión en su afición por los juegos matemáticos, puzles, paradojas lógicas, etc., que le permitieron escribir bajo el nombre de Lewis Carroll. En el caso de los libros de Alice se interesó por la baraja de cartas y las piezas del ajedrez utilizadas bajo las reglas comunes de cada juego.

Diversas son las opiniones de los críticos con respecto a las novelas que tienen a Alice como protagonista, aunque muchos coinciden con Cohen Morton en que en estos cuentos se trata el cómo hacerse mayor y la perspectiva de la infancia frente al adulto (COHEN, 1998). Las teorías que defiende Cristina Nestares en su trabajo *Alice's Adventures in Wonderland o la destrucción del mundo real* están supeditadas a la idea de que Carroll se valió de la fantasía para tratar de romper una serie de principios operativos válidos para el mundo conocido-real. Por ejemplo, afirma que como Alice conserva sus cualidades, salvo la de cambiar el tamaño de su cuerpo, el autor trata a su personaje a su antojo. En este presente trabajo se manifiesta la tendencia de calificar como *fantasía* a lo desconocido, pues la mayoría de las creencias establecidas sobre estas novelas se basa en un afán rupturista de lo físicamente conocido, cuando es posible comprobar que el autor no solo se vale de la fantasía como recurso, sino que está condicionado por el tratamiento funcional de la física que manifiesta lo que para el lector común se presenta como desconocido. Mientras Bachelard afirma que los ejes de la ciencia y lo imaginario son opuestos en principio, Descartes instaaura el «reino» del algoritmo matemático. Es el triunfo del signo sobre el símbolo, a pesar de que los cartesianos rechazan la imaginación. (DURAND, 1971)⁷⁰

Según García Déniz, Carroll empleó en los libros de Alice tres recursos del *nonsense*: las ilustraciones, las parodias y los juegos de palabras. Y partiendo de lo tratado en los capítulos anteriores es posible calificar al autor como autocreador, que se vale de un pseudónimo, Lewis Carroll, mediante el cual habla para poder dirigirse directamente a los niños en el juego ficcional donde crea el mundo de Alice. Pero Charles L. Dodgson no solo da vida a sus personajes sino que los caracteriza por ser en

⁷⁰ En el capítulo: "La victoria de los iconoclastas o el reverso de los positivismos."

su mayoría animales humanizados que poseen sus propias ideas; establece sus leyes, sus reglas de tiempo y espacio y su lenguaje. Solo hay que pensar en ese mundo del *otro lado del espejo*, es el tipo de construcción de semiosfera especular mencionada en el capítulo tres del presente trabajo. Hegel habla del talento como destreza técnica y el entusiasmo creativo que conduce a establecer a la fantasía como productora de la originalidad⁷¹ (HEGEL, 1989). Al hablar de creatividad se establece al escritor como creador de mundos que no *existen*, el cual recurre a la pérdida de significado de las palabras para referirse a algo nuevo.

Eso sí, la ruptura producida en estos libros se manifiesta en el lenguaje, pero solo se considera ruptura al tratar de compararlo con el modelo de referencia del propio lenguaje conocido, el sistema lingüístico real. La ruptura del lenguaje trata de manifestar la significación del lenguaje de *Wonderland* y *Through the Looking-Glass* al entendimiento sostenido por un lenguaje sistematizado por el mundo referente (mundo real) cuando los mundos que presenta Carroll tienen su propio sistema lingüístico.

Charles L. Dodgson se vale del lenguaje para suavizar el efecto de lo desconocido en el lector, primordialmente en el niño ya que en principio la historia original se dirige a un destinatario concreto: las hijas de Liddell. No parece viable explicar constantemente a un niño por qué se producen estos fenómenos consecuentes de las leyes físicas, Dodgson debía ser consciente de que la mejor forma de despertar el interés en el libro es con la expectación manifestada en una forma del lenguaje, de tal forma que siendo entendida la serie de sucesos que experimenta la protagonista, se despierta en el niño la fascinación por algo que por ser *extraño* capta su atención. Por esta razón las novelas no presentan un mundo ilógico, si no un espacio donde las consecuencias de los actos se ven intensificadas.

Lo único que puede producir desconcierto con respecto a las leyes de la física o del propio lenguaje es el hecho de encontrar un solo lugar que contenga todas estas consecuencias de la práctica del mundo, como es el hecho de que los animales sean personajes humanizados con capacidad de raciocinio. Pero este desconcierto se solventa con el despertar de Alice de un sueño, por lo tanto, teniendo en cuenta la perspectiva del

⁷¹ Originalidad entendida como la capacidad de crear nuevos mundos.

nonsense desde el punto de vista de la fantasía, el sueño anula la capacidad de lo fantástico, pero sí da lugar a la calificación de la manifestación imaginística del subconsciente como extraordinario.

Los mundos posibles en *Alice*

Lo primero que debe tenerse en cuenta es qué mundos son los que visita Alice. Uno es *Wonderland*, al parecer, un mundo subterráneo, y el otro es *Looking-Glass* lo encuentra al otro lado del espejo.

Los mundos que visita Alice están gobernados por leyes matemáticas, como los signos arbitrarios, los cuales se deben conocer para poder entenderse, pues la cosmología de esos mundos es aritmética. En el artículo “Los mundos posibles” de Barceló se menciona la conexión algebraica de Galois como la forma más indicada para poder explicar la creación de los mundos de Alice de la mano de Charles L. Dodgson, ya que las interconexiones entre conceptos a partir de una propiedad permite establecer una red de posibilidades desde las reales posibles a lo no posible que no es real (lo necesario). El lenguaje imaginario permite ir del extremo de la perspectiva real al posible encontrando en el camino las diferentes opciones entre lo real y lo posible, o lo imposible y lo no real. Este método, que será analizado a continuación, de contrastación entre conceptos, facilita el desarrollo creativo que se vale de una forma lingüística como manifestación de lo imaginario.

Hay que tener en cuenta que existen diferencias entre las civilizaciones occidentales y las no occidentales a la hora de clasificar lo imaginario (la producción de las imágenes) y que condiciona la constitución de un lenguaje simbólico. Constituir un lenguaje simbólico implica que se puede fundar un principio de realidad sobre una verdad única. Alice impone su única Verdad menospreciando las imágenes, tal y como se menciona en *Lo imaginario* de Gilbert Durand,⁷² por ende, el lenguaje imaginario se manifiesta como representación de las cuestiones profundamente humanas proyectadas en el individuo. Esta proyección es asumida por la comunidad como propio. Alice llega a una sociedad cuyas costumbres discrepan de la suya propia, la incomunicación que se

⁷² Cuando hace referencia al razonamiento socrático y al bautismo cristiano que impone con soberbia como único heredero de la única Verdad en la introducción del libro.

da entre los individuos y Alice indica que hay un lenguaje de esa comunidad diferente al suyo.

Como lectores, la perspectiva queda limitada por los factores racionales de las imágenes propias de la sociedad conocida y que es identificada a través de los ojos de Alice. En las páginas siguientes se pretende descubrir los factores relacionales de las imágenes establecidas en esa sociedad de *Wonderland* y de *Through the Looking-Glass*.

ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND (1865)

«*Alice in Wonderland* can be displaced as an irrational and illogical work of surreal fantasy.»⁷³ (THACKER, 2002: 63). Lewis Carroll emplea una lógica y particular estrategia para explorar la naturaleza de la experiencia humana a través del viaje de Alice a su subconsciente. «By logically disrupting certain givens, such as time, place and the meaning of language, Carroll challenges and explores the rational hypotheses upon which the construction of the self was based»⁷⁴ (THACKER, 2002: 63)

Lo imagin⁷⁵, que estimula la exploración interior y reconoce la existencia de muchas partes en el individuo, permite hacerle reaccionar según las necesidades del ego. Uno de los enfoques que permite tratar lo imagin⁷⁵ es la exploración del «mundo interior». Se encierra en un ego de voluntad y razón que organiza un programa para la psique desde un punto de vista superior, gobernado y guiando la experiencia imagin⁷⁵ (HILLMAN, 1999)

Se da el adiestramiento de la personalidad a través de la confrontación con sus imágenes, las cuales prejuzgan lo imagin⁷⁵ desde el principio (la idea de la imaginación se representa como una jungla salvaje y temible, o un manicomio que necesita de mano experimentada para mantenerlo en orden), y conduce a que el individuo termine

⁷³«*Alice in Wonderland* puede considerarse como una obra irracional e ilógica de la fantasía surrealista».

⁷⁴ «Con la lógica interrumpe las normas establecidas, como el tiempo, el lugar y el significado del lenguaje, Carroll cuestiona y explora las hipótesis racionales sobre las que se basa la construcción del yo».

⁷⁵ Adjetivo inglés *imagin⁷⁵* definido por el diccionario Collins como *of or having to do with the imagination or mental images*. La lucha por diferenciar lo imagin⁷⁵ en los tiempos modernos comienza en 1916 con la «imaginación activa de Jung».

predispuesto contra el mundo en el que quiere adentrarse, como le sucede a Alice: comenzando por la pérdida de identidad de la niña en ese mundo, que dará lugar a enfrentarse contra los individuos de *Wondeland*. La pérdida de identidad se produce porque olvida todo lo que conocía del mundo exterior, le conduce a plantearse si es una persona distinta, como su compañera Mabel: si no le gusta quién es en ese momento, se quedará ahí abajo hasta cambiar de nuevo y ser alguien que le guste; a pesar de esto, y a través de las conversaciones con los personajes de *Wonderland* recupera su personalidad, es decir, ella les caracteriza como *locos*, por lo tanto, ella no es una *loca*; le dice al pájaro que no es una serpiente, sino una niña; le indica a la oruga cuál debe ser el tamaño normal, etc., así que Alice logra designarse a sí misma por los demás, los demás constituyen una sociedad y ella, al no aceptar las reglas de esa sociedad, se convierte en individualista, por esto son ellos (los miembros de esa sociedad) quienes permiten que Alice se constituya como una persona individual, la cual ni siquiera duda de si los conocimientos que posee del mundo del que viene le serán útiles en este, sino que lo da por hecho. El recurso de la imaginación activa se convierte en control mental, la adquisición de conocimientos, fuerza y sabiduría en detrimento de las imágenes del alma. En Alice su lado racional vence sobre lo onírico, lo que le permite imponer constantemente sus criterios. Uno de los muchos ejemplos es el del capítulo VI, cuando ordena al niño que no se convierta en cerdo.

Determinadas escuelas contemporáneas de psicología han visto en el «lugar» y en sus concepciones imaginarias una especie de revelación de las profundidades de la vida psíquica (GÓMEZ, 1999). *Wonderland* sería un lugar de las profundidades de Alice, es decir, una parte de ella, donde la búsqueda de una conexión entre el espacio y la vida interior se dan en el interior de Alice al enfrentarse a ese mundo. A finales del siglo pasado y comienzos del actual una escuela de psicología, nacida de la estética, desarrolló una teoría sobre la «proyección sentimental» (endopatía) que permite ver las conexiones espacio-alma y las razones que legitiman la conexión. Según la idea herderiana de la proyección sentimental, la escuela poética romántica permite que el hombre pueda sentirse tan profundamente atraído por el encanto de la Naturaleza que llega a sentirse en completa unidad con ella, desapareciendo así la oposición entre el yo y el no-yo, transformándose en el objeto contemplado. El hecho de que Alice tenga como finalidad la búsqueda del jardín implica que no está contemplando algo natural, sino una reconstrucción humanamente perfeccionada de la Naturaleza. De igual modo,

esto permite considerar a Alice como una creación de la sociedad victoriana, modelada según la ideología de su época.

A continuación se realizan algunas alusiones de aquello que se ha estudiado con respecto al lenguaje de Alice, y se tratan las leyes matemáticas y físicas de la dimensión del tiempo y el espacio de las que podría haberse valido Lewis Carroll para, con su ruptura, constituir las reglas de *Wonderland* y haberlas presentado gracias al lenguaje imaginario como creación de un mundo posible.

La lengua genera significados y no realidades, genera formas de ver la realidad, esto permite la recreación de realidades a través de significados: la caída de Alice, su habilidad de encontrar cosas sin buscarlas, es un viaje al subconsciente donde encuentra objetos cotidianos de una casa victoriana, todos ellos de función organizadora: mapa (conceptualización del mundo, sentido de aprehensión con el espacio, su marco separa el espacio interno con su alrededor), estanterías, armario... estos objetos presentan la ordenación del mundo. Esto le otorga a Alice el poder de nombrar las cosas, por ejemplo, en el caso del tarro de mermelada no es posible establecer un referente con la etiqueta y su contenido al estar vacío, pero Alice no se plantea que pudiera haber otra sustancia que no fuera mermelada. La niña siente una desfamiliarización del entorno por no ser capaz de situarse, supone que atravesará la Tierra de parte a parte, por ello trata de conceptualizar el mundo a través del conocimiento con la intención de ordenar la realidad.

La ruptura del lenguaje

Tautología: «she's she, and I'm I»⁷⁶ (*TCIWLC*⁷⁷, 1993: 27). Alice juega a ser dos personas a la vez y lo manifiesta a través del juego gramatical «Ella es yo». «For this curious child was very fond of pretending to be two people»⁷⁸ (*TCIWLC*. 1993: 23).

⁷⁶ «“Ella es ella y yo soy yo”» (CARROLL. 2009: 123).

⁷⁷ *The Complete Illustrated Works of Lewis Carroll*.

⁷⁸ «Y es que aquella niña tan original jugaba a veces a ser dos personas distintas» (CARROLL. 2009: 119).

Hacer como que era dos personas implica una alternancia entre dos formas de pensar: la de Alice y la de *otra* Alice, es decir, el juego de la imagen del *otro*.

El significado de la lengua en interacción social, pero en el capítulo VI hay una ruptura del nivel lingüístico con respecto a la cancelación del nivel pragmático. Alice termina por designar al lacayo como idiota, pero no puede tener una referencia social de ese mundo pues los individuos tienen su propia lengua.

En el mismo capítulo, más adelante, en el encuentro con el Gato de Cheshire se da un entendimiento gramatical, no de contexto. *Somewhere* como concepto pragmático. Siendo un gato se compara con un perro, si el perro no está loco y él hace lo contrario que un perro, está loco pues ronronea y no gruñe. Esta comparación es posible que la realice ya que ambos son animales y pueden producir los mismos movimientos y sonidos.

Eduardo Valls en la introducción a su edición de la primera novela de Carroll trata la acusación de la Sota en el capítulo XI sobre quién robó las cartas. Esta acusación se establece a través de un poema, cuando el juez acusa con falacias a la Sota de escribir el documento que presenta el Conejo Blanco. La Sota es acusada por un sistema anafórico «You and me»: nuevo caso pragmático pues el poema fue escrito en otro contexto y no en el momento del juicio. El Rey establece las alusiones y determina los significados, por ejemplo, cuando dice que la Sota tiene una intención aviesa al no haber firmado el papel como toda persona honrada. Pero nadie entiende el juego de palabras que realiza él mismo con respecto al ataque que se menciona en la poesía (uno de los cinco rasgos del *snark*) si la Reina nunca ha tenido un ataque, el papel no la ataca.

El silogismo del Rey de Corazones resulta paradigmático por cuanto da por sentada la autoría de la Sota sobre el escrito anónimo que ha de condenarla, cuando precisamente dicha autoría es la que debe demostrarse para poder aceptar la carga de la prueba (CARROLL, 2015: 13)

Cada personaje genera su propio discurso, cada dialecto marca una ideología individual. Excepto en el caso del Grifo y la Falsa Tortuga, capítulo IX y X, donde se establece un diálogo de explicación prefreudiana, que realiza un juego de palabras: establecen una estructura dialéctica.

Muchos de los ejemplos del *nonsense* están relacionados con la ruptura del lenguaje pero con una base coherente con respecto a la situación del suceso.

La frase: «ahogarse en un mar de lágrimas» no tiene sentido si no es metafóricamente, pero en *Wonderland* es una realidad.

Alice sabe cómo tratar con una persona pero no cómo debe uno dirigirse a un ratón, por eso cuando quiere hablar con el Ratón busca la forma correcta en las declinaciones latinas del libro de su hermana «O, Mouse»: «un ratón, de un ratón, para un ratón, ¡oh ratón!». «“I know what ‘it’ means well enough, then I find a thing,” said the Duck: “it’s generally a frog or a worm.”⁷⁹». (*TCIWLC*, 1993: 32). «“Speak English!” said the Eaglet. “I don’t know the meaning of half those long words, and, what’s more, I don’t believe you do either”⁸⁰». (*TCIWLC*, 1993: 32). En A Caucus-Race (la Carrera de Comité, capítulo III) Alice reparte confites para todos porque todos han ganado, y a ella como premio le dan un dedal que tenía en su bolsillo. Al coger este el Dodo, deja de ser posesión de Alice y, por eso, este puede devolvérselo como premio.

«It sounded an excellent plan, no doubt, and very neatly and simply arranged; the only difficulty was, that she had not the smallest idea how to set about it»⁸¹ (*TCIWLC*, 1993: 44). Todo plan se plantea para ser ejecutado, por lo tanto no puede ser bueno si no puede cumplir su función, aunque dicho planteamiento sea aparentemente eficaz.

En el capítulo V la oruga le indica que una seta le hará aumentar o disminuir de tamaño, Gardner (1983) explica que existen alucinógenos de ciertos hongos que provocan alucinaciones relacionadas con el tamaño y la distancia.

⁷⁹ «—¡Pues claro que sé lo que significa «lo»! —contestó el Pato— pero he de ser *yo* quien «lo» encuentre. Y «lo» que yo encuentro suele ser alguna rana o algún gusano.» (CARROLL. 2009: 131).

⁸⁰ «—¡Hable usted en cristiano!— intervino el Aguilucho.— Porque yo no sé lo que significan ni la mitad de esas palabrejas que acaba usted de pronunciar y tengo la impresión de que usted tampoco lo sabe...» (CARROLL. 2009: 131).

⁸¹ «Y no era malo, en verdad, el plan de Alicia, expuesto de una manera tan sencilla y tan precisa. Lo único malo era que no tenía la menor idea de cómo llevarlo a cabo.» (CARROLL. 2009: 146).

En el capítulo VII Alice consigue regresar a la sala de la mesita de cristal del principio pasando por una puerta que está en un árbol, resulta curioso que no sea por el agujero del tronco, sino que haya una puerta. El empleo de la madera para hacer puertas implica que ya no es necesario el árbol, pero la puerta tiene que estar sujeta a un marco, en este caso, al propio árbol.

En el reino de la Reina de Corazones, el capítulo VIII, cada figura de carta representa una clase: jardineros son picas; soldados los tréboles; cortesanos con diamantes; los infantes reales son los diez corazones. Los invitados son reyes y reinas. Gardner comenta que Carroll explica en su artículo “Alice on the Stage” que la Reina es una especie de encarnación de la pasión irrefrenable... como una Furia ciega y caprichosa. Reflejando con esto su opinión sobre los estudios psicoanalíticos, haciendo hincapié en que los libros infantiles deben estar exentos de violencia, sobre todo si son connotaciones freudianas. Pues el niño lo encuentra todo muy divertido. El Grifo del capítulo X era el emblema de la *Trinity College* de Oxford. Símbolo medieval corriente de la unión de hombre y Dios en Cristo. El Grifo y la Falsa Tortuga, como indica Gardner, son una sátira de los alumnos de Oxford. El Grifo le explica a Alice que todo lo de la Reina y de la Falsa Tortuga es imaginación, nunca se ejecuta a nadie ni la tortuga tiene ninguna desgracia.

En el capítulo XI Alice describe a una pescadilla mordándose la cola porque es como la ha visto en una cena, el Grifo y la Tortuga explican esta imagen porque al soltarlas al mar se mordieron la cola y no pueden volver a soltárselas.

Teorías de la física y matemáticas como recurso del imaginario

Antes fue comentada la conexión algebraica de Galois como constitución de mundos posibles, esto se ve reflejado en la presencia de elementos reales que poseen propiedades reales: como la aparición de un conejo en el campo y la propiedad del habla, a pesar de la realidad, su conexión resulta incoherente en una realidad donde los conejos no hablan; por otro lado, es posible encontrar elementos reales con propiedades matemáticas, que son las que se exponen a continuación.

1. La caída de Alice: la gravedad

En el capítulo I, Alice para entrar en *Wonderland*, cae por la madriguera del conejo, pero no cae precipitadamente, sino con un ritmo que le permite observar lo que hay en las estanterías de su alrededor. Gardner explica en su versión anotada que si uno cae por un agujero que pasara por el centro de la Tierra la velocidad sería creciente pero con aceleración decreciente. Entonces, en el centro de la Tierra, la aceleración sería cero y al alcanzar la abertura del otro extremo se volvería hacia atrás otra vez porque se ha recuperado la gravedad que impulsa al cuerpo hacia el centro de nuevo, como decía Galileo, se repetiría una y otra vez ida y vuelta de uno a otro orificio: podría asimilarse a la imagen de un péndulo. Sin embargo, el aire del agujero amortigua de tal forma que llegaría un momento en el que el cuerpo se detiene en el centro: no sería un péndulo exactamente pues a este le detiene el rozamiento de su sujeción. Otra curiosidad es que el centro de la Tierra es un punto de inflexión (punto de cambio), lo que se considera el centro de la Tierra está bajo los pies de aquellos que andan por la superficie terrestre, por lo tanto, si se pasara el centro y se mantuviera la misma referencia, el cuerpo de Alice aparecería boca abajo porque el centro está siempre abajo, así, por lógica y como dice Alice, los del otro lado de la Tierra están boca abajo. No obstante, hay algo en lo que se equivoca Alice, no quiere soltar el tarro que ha cogido por si acaso le da a alguien en la cabeza, en realidad, el tarro la acompañaría en su caída pues el objeto tendría la misma aceleración.

2. Lo cambios de tamaño

«Oh, how I wish I could shut up like a telescope! I think I could, if I only knew how to begin» For, you see, so many out-of-the-way things had happened lately, that Alice had begun to think that very few things indeed were really impossible⁸² (*TCIWLC*, 1993: 21)

Los cambios de tamaño que sufre Alice son un juego matemático basado en las sucesiones. Las sucesiones mediante las operaciones de división, multiplicación, suma o

⁸² «—¡Ojalá supiera plegarme como si fuera un catalejo! Y el caso es que podría hacerlo, con tal que supiera cómo empezar.— Y es que a Alicia le habían ocurrido cosas tan extraordinarias, que ya nada le parecía imposible» (CARROLL. 2009: 117).

resta llevan a que las cosas cambien su dimensión corporal y les permite ir aumentando su tamaño en el doble o de mitad a mitad. Existen dos tipos de sucesiones: la convergente (que tiende a un valor, pudiendo ser un número, en este caso 0 o $1/n$), es decir, en un momento dado deja de crecer o de encogerse; por otro lado, está la sucesión divergente (que no tiende a un valor: $1/n^2$) su valor es infinito y nunca llega a su fin. Es decir, si se trata de una sucesión convergente Alice tiende a un valor: llegaría a desaparecer si el valor es 0 «She waited for a few minutes to see if she was going to shrink any further: she felt a little nervous about this; “for it might end, you know,” said Alice to herself, “in my going out altogether, like a candle. I wonder what I should be like then?”⁸³» (TCIWLC, 1993: 22), si es una sucesión divergente: se haría infinitamente pequeña o infinitamente grande sin ningún tipo de límite.

«How puzzling all these changes are! I’m never sure what I’m going to be, from one minute to another!»⁸⁴ (TCIWLC, 1993: 55). En la mayoría de los casos de Alice es posible comprobar que aumenta o disminuye de tamaño proporcionalmente, es debido a la progresión geométrica⁸⁵ ($a_n = a_1 \cdot \alpha^n$) $T_f = T_i \cdot C^n$: «“Well I’ll eat it,” said Alice, “and if it makes me grow larger, I can reach the kew; and if it makes me grow smaller, I can creep under the door: so either way I’ll get into the garden!”»⁸⁶ (TCIWLC, 1993: 23).

Alice decide sostener la mano a la altura de la cabeza para comprobar si menguaba o crecía pero se sorprende porque la distancia entre la cabeza y la mano sigue siendo la misma. Este es un ejemplo que permite hablar de proporción: su cabeza no llega nunca a tocar su mano. El crecimiento posible se ve alterado por meter un factor de multiplicación: no se altera la relación entre las partes porque se ha crecido siguiendo un factor de proporcionalidad.

⁸³ « Antes, sin embargo, esperó unos momentos para ver si seguía disminuyendo de tamaño. Se había puesto algo nerviosa al pensar adónde iría a parar todo aquello. —¿Qué pasaría —se dijo— si me esfumo del todo como se esfuma una vela cuando se le acaba la cera?» (CARROLL. 2009: 118).

⁸⁴ «¡Estos cambios son tan sorprendentes! ¡Nunca puede estar una segura de lo que va a ser!» (CARROLL. 2009: 156).

⁸⁵ T_f =tamaño final; T_i = tamaño inicial; C =crecimiento; n =valor numérico.

⁸⁶ «—Bueno, pues me lo comeré (...). si crezco, podré alcanzar la llave, y si menguo, seré tan pequeña que podré pasar por debajo de la puerta para llegar al jardín. Así es que ¡no pierdo nada con comerlo!» (CARROLL. 2009: 119).»

Por el lado opuesto a la progresión geométrica que le permite crecer proporcionalmente, la progresión aritmética ($a_n=a_0+n\alpha$) $T_f=T_i+nC$ solo le hace crecer de tamaño, no de proporción, por lo tanto, se deformaría, es el suceso en el que a Alice se le alarga el cuello: «‘I’ve seen a good many little girls in my time, but never one with such a neck as that! No, no! You’re a serpent; and there’s no use denying it’»⁸⁷ (TCIWLC, 1993: 55)

En matemáticas, al hablar de sucesiones α indica una constante de proporcionalidad. La fórmula de las progresiones geométricas es la siguiente: $a_n=a_1 \cdot \alpha^n$

Al tener que explicar lo que sucede con los cambios de tamaños de Alice es necesario indicar cuál es el factor al que se refiere a α , que es el C (crecimiento), el valor que sustituye a C dependerá del aumento de su tamaño original: el doble, el triple, etc; o su disminución: la mitad; un tercio, etc.

Es sabido que cuando Alice bebe o come algo aumenta o disminuye de tamaño (todo su cuerpo aumenta o disminuye), en este caso proporcionalmente, por lo tanto su crecimiento depende del número de veces que come (el valor numérico n). Puede ser, por ejemplo, que Alice se coma una galleta a mordiscos o que beba a sorbos, por lo que cabe considerar si el número de mordiscos o sorbos influyen en el factor de crecimiento C (α en la fórmula general). Si, por otro lado, lo único que le afecta es el hecho de beber o comer una galleta tanto mejor, pues el valor de n sería 1. $T_f=T_i \cdot C^n$

Por ejemplo: Si Alice medía 112cm; cada mordisco le hace crecer el doble y le da tres mordiscos a la galleta se realiza la siguiente operación: $T_f=112 \cdot 2^3$ Su tamaño final será de 896 cm. Habrá crecido proporcionalmente y no habrá diferencia de tamaños entre las diversas partes de su cuerpo.

Por otro lado se da el caso de la progresión aritmética: $a_n=a_0+n\alpha$

Cuyos factores son los mismos pero tratados de diferente manera. Al cambiar las operaciones de multiplicación a suma y no elevar el factor crecimiento a la potencia n,

⁸⁷ «—En mis buenos tiempos, he visto montones de niños, ¡pero *ninguna* con un cuello como el tuyo! ¡Nada! ¡Eres una culebra y de nada te servirá negarlo! » (CARROLL. 2009: 155).

se indica que el aumento o disminución de tamaño solo afecta a una parte determinada del cuerpo, por lo tanto solo se calcula la variación de tamaño de esa parte determinada: $T_f = T_i + nC$

Cuando Alice comienza a encoger al abanicarse se explica en el libro de Gardner por la idea de la expansión del universo, como si estuviera en constante disminución; sin embargo, se ha demostrado que esto es un disparate.

3. El infinito. El objetivo de las matemáticas de la época de Carroll que trabajaba el del infinito en su aplicación matemática y la teoría de la física.

«And she tried to fancy what the flame of a candle looks like after the candle is blown out, for she could not remember ever having seen such a thing⁸⁸» (*TCIWLC* 1993: 22). En la cuestión metafísica, el establecer ideas abstractas sin concreción en lo inmediatamente dado permite constituir una serie de relaciones lógicas atemporales; no-espaciales y no-materiales. Concretamente, el planteamiento que aquí se trata es que el pensamiento es llevado al límite y, así, conduce al concepto de alma: ¿qué sucede cuando el cuerpo no está? Surge la necesidad de la búsqueda de una ubicación, o se explica la presencia de Dios. Es la manifestación de la preocupación por dar una justificación a nuestra capacidad de abstracción llevada al límite para responder a la pregunta: ¿cuál es el fin?

4. Correlación espacial temporal

«“But then,” thought Alice, “shall I never get any older than I am now? That’ll be a comfort, one way-never to be an old woman.”⁸⁹» (*TCIWLC*, 1993: 40). Lewis Carroll recurre en gran medida al juego de relación de la característica temporal con lo que es espacial y viceversa. De igual modo, se retoma aquí el concepto de «mayor» como grande, tanto en edad como en espacio, pero además, este ejemplo permite indicar que el espacio donde se encuentra Alice pertenece a un mundo finito.

⁸⁸ «Y trataba de imaginarse lo que le ocurría a la llama cuando se apagaba una vela y trataba de recordar, en vano, la llama sin vela que la alimentara» (CARROLL. 2009: 118-119).

⁸⁹ «—Eso quiere decir —prosiguió Alicia— que *nunca* dejaré de ser la niña que soy ahora. Lo cual tiene sus ventajas, ¡nunca me convertiré en una vieja!».» (CARROLL. 2009: 141).

En el ejemplo de la cita, Alice relaciona la dimensión física de su cuerpo, no puede hacerse más grande, con el efecto del paso del tiempo sobre el cuerpo: Si no puedo hacerme más mayor (crecimiento), no me hago mayor (envejecimiento):

«I do wonder what can have happened to me! When I used to read fairy-tales, I fancied that kind of thing never happened, and now here I am in the middle of one! There ought to be a book written about me, that there ought! And when I grow up, I'll write one – but I'm grow up now” she added in a sorrowful tone: “at least there's no room to grow up any more here.»⁹⁰. (TCIWLC, 1993: 40)

La base de este juego se encuentra en la regla de que se puede estar al mismo tiempo en las mismas coordenadas donde está otro cuerpo. Vuelve a recurrir a esta regla en la merienda del té, en el Cap. VII, todos están apiñados en una esquina, cuando le dicen a Alice que no hay sitio ella responde que hay de «sobra». No hay sitio donde ellos están apiñados, pero hay espacios libres en el resto de la mesa.

5. Correlación espacial temporal

- Dimensión del espacio

«“to pretend to be two people! Why, there's hardly enough of me left to make one respectable person!”»⁹¹. (TCIWLC, 1993: 23). Al hacer referencia una dimensión espacial confluyen los significados del concepto de persona como supuesto inteligente e individuo distinguido en la vía pública, es decir, para que uno pueda ser dos personas a la vez no solo necesita dos entes inteligentes, sino dos cuerpos diferenciados en el espacio.

⁹⁰ «Me pregunto qué es lo que *puede* haberme sucedido. ¡Cuando leía cuentos de hadas nunca imaginé que aquellas cosas ocurrieran de verdad, y ahora aquí estoy, en medio de uno de ellos! Pienso que alguien debería escribir un libro sobre mis aventuras... ¡ya lo creo! Y si no, lo escribiré yo misma cuando sea mayor... ¡Pero si ya lo soy! —añadió, entristecida—. ¡Ya no puedo ser más mayor de lo que soy mientras esté *aquí*.» (CARROLL. 2009: 141).

⁹¹ «—¡Cómo voy a ser dos personas si ni siquiera soy del todo *una*!» (CARROLL. 2009: 119).

«“this time she found a little bottle on it (“which certainly was not here before,” said Alice)”»⁹² (TCIWLC, 1993: 21). Este podría considerarse un caso de materialización, puede explicarse mediante el hecho de que la energía crea materia y antimateria, aunque esto fue descubierto en el siglo XX. Por otro lado, en la narración se presenta un caso de traslación espacial: implica una variación de energía. Si el lector no es consciente de ese cambio de energía el suceso resulta sorprendente; la seguridad de Alice impide considerar que ese objeto haya estado siempre en ese punto, por lo que la ruptura es del principio del espacio, que no se produce en el resto, solo en el objeto señalado.

Otro ejemplo sobre la traslación es el del Gato de Cheshire: está localizado en un punto, es visible, pero, al convertirse en energía, pierde ubicación concreta, por lo tanto está en todos los sitios a la vez (como la luz y la gravedad) y por eso, a pesar de saber que está ahí, no es visible al ojos de Alice o del lector hasta que vuelva a materializarse en un punto concreto. Este ejemplo refleja el concepto de campo (que posteriormente será estudiado como campo electromagnético).

Otro caso de traslación sucede en el Cap. IV, cuando la sala después de que el mar de lágrimas se seque cambia completamente, ha desaparecido la mesa de cristal y la puertecilla. Aunque es menos sorprendente que el de la botella porque el gran charco sirve de cortina, de transición entre un espacio y otro.

La ruptura del eje de referencia se encuentra en el Cap. VI. Alice llama idiota al Lacayo-Rana por decirle que es inútil llamar porque están los dos en el mismo lado de la puerta. Si estuvieses tú *dentro*, podrías llamar, y entonces yo podría dejarte salir. «“I shall sit here”, he said, “on and off, for days and days”»⁹³ (TCIWLC, 1993: 58). Carroll modifica los sistemas de referencia, juega a seguirlos o romperlos. Por esto, es posible establecer que el centro de referencia que sigue el Lacayo es el de sí mismo y no el de un elemento externo, por lo tanto, si es uno mismo, implica que el individuo está

⁹² «En esta ocasión halló una pequeña botella («juraría que antes no estaba aquí», pensó Alicia).» (CARROLL. 2009: 117-118).

⁹³ «—Pienso quedarme aquí sentado todos los días que sean precisos...» (CARROLL. 2009: 159).

ensimismado, de ahí el denominarle idiota. También relacionado con la ruptura del sistema lingüístico del pragmatismo, como se trató antes al hablar del lenguaje.

Alice regresa a la sala larga donde está la mesita de cristal en el cap. VII «“I think I may as well go in at once.”»⁹⁴ (TCIWLC, 1993: 74). Lo que implica que parte del punto donde se encontraba al principio, es un bucle espacial pero no temporal, se repite el espacio, pero ha transcurrido el tiempo.

- Dimensión del tiempo

«How queer everything is today! And yesterday things went on just as usual. I wonder if I’ve been changed in the night? Let me think: was I the same when I got up this morning? I almost think I can remember feeling a little different. But if I’m not the same, the next question is, “Who in the world am I?” Ah, that’s the great puzzle!»⁹⁵ (TCIWLC, 1993: 27)

Esta cita hace pensar en los universos paralelos, es decir, en el universo existen todas las posibilidades y pueden ir recorriéndose o es el sujeto el que se va transformando en las posibilidades de que en el futuro: el día de mañana pueda ser otra persona. Lo que implicaría una evolución temporal donde la dimensión espacial sería distinta a la dimensión temporal. El mejor ejemplo de «ser otra persona» de entre todas las posibilidades es la de la ubicación del pensamiento: Lewis Carroll no es Alice, sin embargo, habla por ella por ser la protagonista de su historia.

6. Rotación de la Tierra

«If everybody minded their own business,» the Duchess said, in a hoarse growl, «the world would go round a deal faster than it does.»

⁹⁴ ««Esta vez me las arreglaré mejor»»(CARROLL. 2009: 179). »

⁹⁵ «—¡Vaya día que estoy pasando! Y pensar que ayer mismo todo sucedía como de costumbre... ¿Será que he cambiado durante la noche? Vamos a ver, ¿era yo la misma cuando me levanté esta mañana? Ahora que lo pienso, recuerdo que me sentía un poco extraña, como si fuera diferente. Pero si ya no soy la misma, entonces ¿quién demonios soy? ¡Ahí está el instringulis!» (CARROLL. 2009: 123).

»«Which would not be an advantage,» said Alice, who felt very glad to get an opportunity of showing off a little of her knowledge. «Just thing what work it would make with the day and night. You see, the earth takes twenty-four hours to turn round on its axis...»⁹⁶ (TCIWLC, 1993: 60)

Esta conversación manifiesta un juego de palabras con respecto al tiempo: «de prisa» implica aprovechar el tiempo, por lo tanto, que el mundo gire más deprisa. Esto permite a Carroll hacer dos proporciones de diferente sentido: el mundo como orbe o el mundo como el espacio cotidiano (es decir, todo iría más deprisa en la rutina a la que el individuo está acostumbrado, por lo tanto, el mundo conocido y su percepción iría más deprisa). Por la forma en que Alice entiende las cosas, se observa que ella asume que el movimiento de la Tierra es de rotación y no de traslación. Si se coordinasen los dos movimientos del mundo, aunque la sucesión de eventos fuera muy deprisa, el tiempo no cambiaría a lo que comúnmente se llama «tiempo», sería el mismo, pero sería calculado de forma distinta.

Se encuentra una nueva referencia sobre el tema de la rotación de la Tierra en el capítulo VII. El Sombrero dice que su reloj lleva dos días de retraso. Gardner explica que Taylor, en *The Knight*, indica que al estar en el centro de la Tierra el reloj no mide el tiempo por el sol, sino por las fases de la luna, y así se establece una relación entre luna y lunatismo, pero Gardner opina que es difícil que Carroll pensara en todo esto.

El reloj del Sombrero marca los días del mes, se da un cambio por el salto de unidad de medida, que conduce al absurdo pues tomar una unidad de medida tan grande no permite la sutilidad, el detalle.

A su vez se personifica el tiempo, su concepto abstracto delimitado por unidades de medida, como por ejemplo en los compases de música, se transforma en persona «“If you knew Time as well as I do,” said the Hatter, “you wouldn’t talk about wasting it.

⁹⁶ «—Si la gente no metiera las narices en lo que no le importa —afirmó la Duquesa con su ronca voz—, el mundo giraría mucho más deprisa.

»—No lo crea usted —dijo Alicia, encantada de haber encontrado un tema de conversación que le permitiera exhibir sus conocimientos—. ¡Piense en lo que ocurriría con el día y la noche! Verá usted, la tierra tarda veinticuatro horas en ejecutar un giro completo.» (CARROLL. 2009: 161).

It's him. (...) I dare say you never even spoke to Time!"»⁹⁷ (TCIWLC, 1993: 67-68). El tiempo está supeditado a las reglas de percepción: «If you only kept on good terms with him, he'd do almost anything you liked with the clock»⁹⁸ (TCIWLC, 1993: 689). El Sombrero pone como ejemplo que puede susurrar una indicación al tiempo para que la hora de clase pase en un abrir y cerrar de ojos. Puede que este *abrir y cerrar de ojos* haga referencia a dormirse en clase, cuando uno se queda dormido no puede percibir el paso del tiempo, pero recupera la noción del tiempo al despertar.

Es posible hablar de un paso más en el juego de la personificación del tiempo que conduce de nuevo a un recurso matemático, como siempre son las seis, no les da tiempo a fregar las tazas entre medias, y por eso han puesto muchas tazas, «“what happens when you come to the beginning again?”»⁹⁹ (TCIWLC, 1993: 69) se pregunta Alice pero la liebre pide cambiar de tema, no puede darse una solución, lo que indica el problema que realmente habría si Carroll no rompiera la estructura del tiempo y éste realmente se detuviese: no habría una sucesión de eventos, ni siquiera se darían cuenta de que el problema consistiría en que el pensamiento quedaría detenido también. Solo el reloj puede detenerse, si verdaderamente siempre son las seis, el reloj no puede retrasarse ni les permitiría asistir al juicio de la sota del capítulo XI, por lo tanto no hay un verdadero control sobre tiempo.

7. Sistema de medida

«Let me see: four times five is twelve, and four times six is thirteen, and four times seven is —oh dear! I shall never get to twenty at that rate! However, the Multiplication Table doesn't signify: let's try Geography. London is the

⁹⁷ «—(...). Si conocieras al Tiempo tan bien como yo —le dijo el Sombrero—, no hablarías de malgastar-*lo* sino de malgastar-*le*. (...). ¡No me extrañaría que no hubieras hablado ni una sola vez con don Tiempo!» (CARROLL. 2009: 172).

⁹⁸ «—(...). si te llevaras bien con él, haría lo que tú le pidieras...» (CARROLL. 2009: 173). i

⁹⁹ «—¿Y qué ocurre —quiso saber la niña— cuando han dado la vuelta completa?» (CARROLL. 2009: 174).

capital of Paris, and Paris is the capital of Rome –no, that’s all wrong, I’m certain!»¹⁰⁰ (*TCIWLC*, 1993: 27)

El sistema que aplica Alice para medir los resultados de la multiplicación se basa en el sistema duodecimal establecido en la época de Mesopotamia (5.000 años antes de Cristo). Aunque los romanos optaron por un sistema decimal por poderse contar con los dedos, actualmente se sigue utilizando el sistema duodecimal para contar por docenas los huevos; los meses; en los relojes las horas son doce (una hora tiene sesenta minutos y un minuto tiene sesenta segundos: sesenta es múltiplo de doce). Siguiendo la multiplicación de Alice 4×12 serían diecinueve, nunca llegaría a veinte porque el sistema acaba en 12. Con respecto a la geografía, Alice intenta contener todo el espacio basándose en un sistema de proporción geométrica, un claro ejemplo de este sistema es el de la muñeca matrioska.

Las materias de la escuela de la Falsa Tortuga se llaman dis-ci-plinas porque dan diez horas un día, el siguiente nueve y así sucesivamente. Esto sigue la regla de la sucesión decreciente de 10 a 0. Si se trata de una sucesión periódica puede volver a subir de 0 a 10 o volver a empezar con 10 hasta llegar a 0. Sin embargo, el hecho de que no se diga qué es lo que sucede después de llegar al 0 incita a pensar que la sucesión continúa con números negativos, por lo tanto no puede explicarse.

8. Desaparición del Gato de Cheshire: la continuidad de las funciones

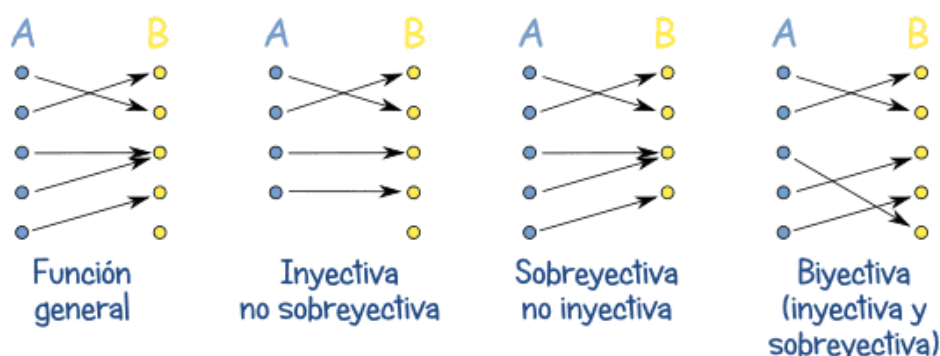
Ya fue comentada la posibilidad de explicar la desaparición del Gato de Cheshire mediante la traslación de la materia, sin embargo, puede encontrarse algo más interesante al centrarnos en la expresión de Alice del «gato sin sonrisa» el hecho de que el Gato de Cheshire se desvanezca repentinamente produce vértigo a Alice, por eso el Gato lo hace despacio, empezando por la cola y terminando por la sonrisa. Para Alice un gato sin sonrisa es lo normal y una sonrisa sin gato es lo raro. Lo raro describe la matemática pura: en el mundo conocido las funciones son continuas y se asume que para ir de un punto a otro hay que pasar por los puntos intermedios: es una transición

¹⁰⁰ «Voy a ver si, al menos, sé las cosas que antes sabía. Veamos, cuatro por cinco, doce; cuatro por seis, trece; cuatro por siete... ¡Dios mío! ¡A este paso nunca llegaré a veinte! De todas formas la tabla de multiplicar no tiene ninguna importancia. A ver qué tal se me da la Geografía: Londres, capital, París; París, capital Roma... Roma, capital... ¡No es así, no es así!» (*CARROLL*. 2009: 123).

continua. Pero el Gato de Cheshire presenta una función discontinua a trozos: el dominio de la función (términos matemáticos) es discontinuo y, como es conocido, no aparece dos veces en el mismo punto ni a la vez en dos puntos distintos. Hay un caso particular en el dominio de la función, algunas veces se da el caso de que su continuidad tiende al infinito, por lo que en un momento dado desaparece de la vista (aunque se sabe que sigue existiendo pues continúa hasta el infinito) hasta llegar a un punto determinado del dominio donde su continuidad vuelve a ser perceptible al ojo humano. Este caso depende del valor infinito en continuidad, pero, como es sabido que Carroll utiliza el absurdo no resulta posible averiguar en qué estaba pensando exactamente al jugar con la desaparición a trozos del Gato de Cheshire.

9. Lógica

Función biyectiva: Las relaciones de la lógica, trabajado en el libro de Gardner, permite realizar diferentes referencias en una función biyectiva:



— En el Cap. VII . A implica B, por lo tanto, B implica A. Digo lo que pienso; pienso lo que digo, para Alice es lo mismo, para la Liebre, el Lirón y el Sombrero no lo es: *I believe I can guess that — you think you can find out the answer to it; I see what I eat — I eat what I see; I like what I get — I get what I like; I breathe when I sleep — I sleep when I breathe.*¹⁰¹

Pero la situación incluiría más variantes si se establece una relación entre No-A y No-B: No digo lo que No pienso, no implica No pienso lo que No digo.

¹⁰¹ «Creo que ésa la sé — crees que sabes la solución; Veo lo que como — como lo que veo; Me gusta lo que tengo — tengo lo que me gusta; Respiro cuando duermo — duermo cuando respiro.»

— Cap. VII A Alice le ofrecen vino, pero solo hay té, por lo tanto solo puede beber de lo que hay, pero no puede beber si no se lo han ofrecido.

-Puede beber: lo que ofrecen; lo que ofrecen y existe.

-No puede beber: lo que no ofrecen y existe; lo que ofrecen y no existe; lo que no ofrecen y no existe.

— «‘I’ve had nothing yet, (...) so I can’t take more’»¹⁰² (TCIWLC, 1993: 71) para hablar de cantidades para poder decir *más* y *menos* se necesita realizar la acción de tomar. Por lo tanto, no puede tomar ni más ni menos, solo puede tomar y, por lógica, si algo es tomado solo puede ser incrementado.

— En el cuento del lirón las niñas estaban dentro del pozo, pero sacaban melaza del pozo: es un nuevo sinsentido de la lógica. Otra de las acciones de las niñas del cuento es que aprenden a dibujar cosas que empiezan por la letra «M», el hecho de que Alice nunca ha visto a nadie dibujar una magnitud permite al sombrero pedirle que no hable de lo que desconoce: se necesita haber vivido la experiencia para saber que se puede dibujar una magnitud.

— Cuando se mueven un sitio el único que tiene taza limpia es el sombrero, que es el que ocupa un sitio que no ha sido ocupado anteriormente, los demás tienen una taza sucia pero que, a su vez, es nueva porque ellos no la han utilizado. (Si todos cambian de sitio todos tienen un sitio nuevo y una taza nueva)

— Como la Duquesa, cuando vuelve a aparecer en el capítulo X, se muestra amable, Alice piensa que es la pimienta lo que la pone violenta. Por eso dice que el azúcar hace dulce a los niños, y que la gente debería saber *esto* y no serían tan tacaños con el azúcar.

Ruptura entre la relación de A y B:

— Cuando la Duquesa dice que el ir pensando en algo le hace olvidar hablar.

¹⁰² «—Si todavía no he tomado nada (...), no puedo tomar más» (CARROLL. 2009: 177).

— Cap. XII «“I don’t believe there’s an atom of meaning in it” (....) “If there’s no meaning in it,” said the King, “that saves a world of trouble, you know, as we needn’t try to find any (...)”»¹⁰³ (TCIWLC, 1993: 111). Carroll permite el juego de la lógica de la relación entre A y B con el propio juego de la proyección de referentes en el mundo real. En la poesía del juicio de la sota, se alude a *I could not swim* la sota no sabe nadar, pero tampoco podría hacerlo por ser de cartulina. Por otro lado, el Rey busca el sentido de la poesía en base a la situación que se está dando, a pesar de haber dicho antes que si no hay un sentido no tiene por qué buscarse. Esto permite una nueva ruptura temporal que justifica el *nonsense*, da sentido al poema con respecto al momento en el que está sucediendo el juicio aunque fue escrita antes de que pudieran darse los hechos: su búsqueda de sentido se basa en hipótesis que no pueden ser contrastadas ni justificadas temporalmente. Pero si se establece una ruptura con respecto a la línea temporal y no se toma como referente para hacer un juicio de valor, es decir, eliminados todos los factores, permite que las hipótesis basadas en relaciones lingüísticas adquieran una lógica de rasgos absurdos.

La separación entre la ciencia y la ética: la lógica te dice qué hacer pero no decide. Esto se refleja en el Cap. VI con las indicaciones del Gato de Cheshire. Si a Alice no le importa adónde ir le daría igual tomar cualquier dirección pues llegará a alguna parte. Gardner hace referencia en su versión anotada a Kemeny, quien en *A Philosopher Looks at Science*, 1959, dice que la ciencia no puede señalar adónde ir, pero que una vez tomada esta decisión en otro terreno, sí *puede* indicar la mejor manera de llegar.

- **Enigma:** La cuestión de la adivinanza del Sombrerero se basa en el enigma. El recurso resolutivo de un enigma se basa en la lógica. Realmente, Carroll dice en uno de sus prefacios que carece de solución, lo importante es que siga siendo un enigma. Carroll da una solución *posible* ya que muchos plantean soluciones. Al no tener solución desde un principio todas las soluciones son *posibles*, pero no *verdaderas*; con esto, que existan como posibles pero que ninguna verdadera, puede conservarse la

¹⁰³ «—¡Esto no tiene ni pies ni cabeza! (...). —Si no tiene ningún sentido —razonó el Rey— ¡tanto mejor! Así no tendremos que molestarnos en averiguarlo...» (CARROLL. 2009: 225).»

esencia del enigma. Para que el enigma permanezca como un enigma implica que no debe tener respuesta. Esta es la relación lógica del concepto de enigma que plantea Carroll.

- **Paradigma:** Conjunto de reglas donde el desconocimiento de una de ellas no permite entender que se está jugando al mismo juego. El ejemplo se da en el juego del *croquet* parece tener un gran desorden: para Alice no tiene reglas porque no se juega como ella sabe que se juega. La lógica se establece en que al ser un juego debe tener normas, lo que hace denotar que Alice desconoce dichas reglas, no que el juego no las tenga. Carroll inventó muchas normas de juegos, e incluso jugaba él mismo al *croquet* con las hermanas Liddell.

10. Otros

- **Química:** Alice puede diferenciar una serie de sabores cuando bebe de la botella en el capítulo I, por lo tanto, se trata de un líquido inmiscible. Para que ella pueda hablar de la serie de sabores es necesario tener el recuerdo del sabor para poder analizarlo mediante la memoria: no han sido mezclados en agua.

- **Axioma:** «“I am older than you, and must know better”»¹⁰⁴ (TCIWLC, 1993: 31). El axioma es una proposición clara y evidente que no necesita demostración, sin embargo, Alice sí exige el dato de la edad para comprobar que es mayor que ella, si Lory no se lo dice, no es posible demostrar que sabe más por ser mayor.

- **Relación masa y velocidad = constante:** Cap. IV. Alice da un puntapié e impulsa a Bill fuera de la chimenea. «“and up I goes like a sky-rocket”»¹⁰⁵ (TCIWLC, 1993: 44). La masa y la velocidad de Alice más la masa y la velocidad del lagarto tiene que ser constante, por lo tanto el impulso del lagarto Bill al recibir el puntapié se percibe como la velocidad de un cohete pues incrementa la masa de Alice más la velocidad del pie.

¹⁰⁴ «Soy más viejo que tú, y por tanto sé muchas más cosas de las que tú sabes» (CARROLL. 2009: 129).

¹⁰⁵ «Y salí disparado por los aires a la velocidad de un cohete» (CARROLL. 2009: 145).

Los poemas de *Wonderland*

«La mayoría de los poemas en los dos libros de Alice son parodias de poemas o canciones populares que eran bien conocidas por los lectores contemporáneos de Carroll» (GARDNER, 1983: 36)

Dos poemas con una fuerte carga moralizante fueron parodiados por Carroll: Cuando Alice canta “You are old, Father William” sus versos son una parodia del poema didáctico “The Old Man’s Comforts and How He Gained them” de Robert Southey; en otro caso, “How doth the little crocodile”, Carroll hizo una parodia de uno de los poemas más conocidos de Isaac Watt “Against Idleness and Mischief”, que formaba parte de la herencia de la literatura inglesa para niños de la época.

Conclusión

La vuelta a la realidad provoca alivio y, a su vez, un desengaño. Por lo que *Wonderland* puede que no sea más que otra *La Caverna*. Platón adapta mitos legados por la tradición a sus fines políticos y filosóficos, mientras, Carroll, a través de la ficción en la forma literaria, rompe el modelo de la convención de la literatura infantil, pues las realidades que se perciben son apariencias de realidades, simulacros fantásticos e imágenes de la realidad supeditadas en muchos casos a la aplicación de leyes matemáticas y manifestadas a través del espacio de un mundo subterráneo, el cual es explicado mediante un lenguaje imaginario. Estas percepciones de la realidad son análogas a la realidad de los sueños,¹⁰⁶ la verdad aceptada por Alice se encuentra en el exterior, a su vez, su hermana sueña dentro de otro sueño, pero es capaz de identificar el sueño de Alice como la proyección de los sonidos de una granja cercana a donde están ellas. Es la justificación de un referente real cuya proyección permite la creación de un mundo posible.

¹⁰⁶ La idea de sueño con la muerte pues despierta sensaciones fugaces.

THROUGH THE LOOKING-GLASS AND WHAT ALICE FOUND THERE
(1871)

Que el segundo libro sea precisamente al otro lado del espejo, es decir, el lado opuesto de la realidad, permite a Charles L. Dodgson disfrutar de las inversiones extrañas del espacio y del tiempo: simetrías laterales en izquierda y derecha o la asimetría total, es el caso que se trataba en el capítulo tres al hablar sobre mundos posibles a partir de la ley de la simetría especular. Como el ejemplo de los Gemelos Tweedle quienes se mueven como imágenes de espejos; la memoria de la Reina Blanca que alterna los períodos temporales, gritando antes de padecer el dolor, es decir, sufre antes de que una aguja pinche su dedo y, una vez se pincha, no emite el grito que debería producir simultáneamente al dolor; o la sensación que produce el hecho de no saber si El Rey Rojo sueña con Alice o es Alice quien sueña con él. En este mundo todo entra en la dinámica del juego especular, los objetos van en dirección contraria: Alice anda hacia atrás; el Rey Blanco tiene que tener dos mensajeros: uno para ir y otro para venir, uno lleva y otro trae; el Caballero Blanco introduce el pie izquierdo en el zapato derecho; Alice reparte el bizcocho primero y luego lo parte; la Reina Blanca explica las ventajas de vivir hacia atrás, etc. Toda esta irrealidad o inversión de la realidad se crea al jugar con el lenguaje y con las reglas de las matemáticas y la física, y la forma de manifestar estas variantes se realiza a través del juego del ajedrez.

El espacio de este mundo queda delimitado al de un tablero de ajedrez donde las filas de casillas se encuentran separadas por arroyos y las columnas divididas por setos. Donald Liddell expone una partida entera y son muchos los trabajos de estudio de los movimientos de ajedrez como el de Sidney Williams y Falconer Madan en *A Handbook of the Literature of the Rev. C. L. Dodgson*, aunque no muestran que se lleve a cabo un jaque mate normal al Rey Rojo cuando Alice atrapa a la Reina Roja.

Dodgson es capaz de darle a las piezas la personificación correspondiente a las características de las figuras del ajedrez: los Reyes se presentan relativamente inmóviles e impotentes; las Reinas andan presurosas de un lado a otro; las excentricidades del Caballero Blanco se manifiesta según el movimiento de los caballos. Además, los personajes que se relacionan con Alice se corresponden con las piezas que están al lado de su casilla.

Imágenes en el lenguaje

«Let's pretend there's a way of getting through into it, somehow, Kitty. Let's pretend the glass has got all soft like gauze, so that we can get through. Why, it's turning into a sort of mist now, I declare! It'll be easy enough to get through....» (...) And certainly the glass *was* beginning to melt away, just like a bright silvery mist¹⁰⁷ (TCIWLC, 1993: 127)

Para Alice en la Casa del Espejo vive gente que imita sus movimientos aunque al contrario de como las acciones se realizan en su mundo, como por ejemplo, si coloca un libro delante del espejo las letras se leen al revés.

Este mundo le permite a Carroll presentar nuevas posibilidades, como la explicación de que la mayoría de las flores no hablan porque se quedan dormidas al estar la tierra mullida, o la interacción de la protagonista con nuevos personajes como el Mosquito. Este encuentro le permite a Carroll presentar una serie de insectos que reciben su nombre por la forma de su cuerpo como: Horse-fly (Caballito-balancín); Snap-dragon-fly (Luciernagolosina), su cabeza, una pasa flameada al coñac le hace pensar a Alice el motivo de por qué los insectos vuelan a las velas, porque quieren ser como ese insecto; o Bread-and-butter-fly (Maripán-con mantequilla), cuyas alas son finas rebanadas de pan con mantequilla.

Como también era posible encontrar en *Wonderland*, Carroll retoma ciertas expresiones populares, como en el capítulo V: *Catching a Crab* (Coger un cangrejo), el hundir demasiado el remo en el agua dificulta el movimiento, y hace referencia a la imagen de un cangrejo sujetando el remo; o en el capítulo VII la pelea del león y el unicornio como la unión a principios del siglo XVII de Escocia e Inglaterra que dio origen a un nuevo escudo británico en el que aparece el unicornio escocés y el león británico. La manifestación de la imagen de un ser fantástico legendario que interacciona con Alice, para Alice el unicornio en su mundo es el monstruo fabuloso, pero en ese mundo es al contrario, ella es el ser fabuloso para el unicornio. «“Well, now

¹⁰⁷ «¿Por qué no jugamos a que entrábamos en la Casa del Espejo? ¡Imagínate que el cristal se ablandara hasta convertirse en una suerte de cendal de manera que pudiéramos franquearlo con toda facilidad! (...). Y efectivamente el cristal del espejo se *estaba* disolviendo, deshaciéndose entre las manos de Alicia como si fuera una bruma plateada y brillante.» (CARROLL. 2009: 244).

that we *have* seen each other,” said the Unicorn, “if you’ll believe in me, I’ll believe in you. Is that a bargain?”»¹⁰⁸ (TCIWLC, 1993: 197).

La ruptura del lenguaje

La semántica: ¿cuántos significados puede tener un significante?

El discurso de Humpty Dumpty destaca por la extravagancia del juego semántico de las palabras y se valdrá de éste para explicarle a Alice el significado del poema “Jabberwocky”, cuyo nombre se basa en el verbo inglés «to jabber» (forma de hablar alocada e incorrecta) y que explica Garrido en “El taller del disparate: el poema de Jabberwocky”.

«When *I* use a Word,» Humpty Dumpty said, in rather a scornful tone,
«it means just what I choose it to mean — neither more nor less.»

»«The question is,» said Alice, «wether you *can* make words mean so many different things.»

»«The question is,» said Humpty Dumpty, «which is to be master — that’s all.»¹⁰⁹ (TCIWLC, 1993: 184)

«“They’ve a temper, some of them — particulary the verbs: they’re the proudest — adjectives you can do anything with, but not verbs — however, *I* can manage the whole lot of them!”»¹¹⁰ (TCIWLC, 1993: 184). Como explica Gardner, esto refleja la

¹⁰⁸ «—Bueno, pues *ahora* que tú me has visto a mí y yo te he visto a ti —repuso el Unicornio—, te propongo un trato: yo creeré en ti si tú crees en mí.» (CARROLL. 2009: 334).

¹⁰⁹ «—Cuando *yo* empleo una palabra —insistió Tentetieso en tono desdeñoso— significa lo que yo quiero que signifique..., ¡ni más ni menos!

»—La cuestión está en saber —objetó Alicia— si usted puede conseguir que las palabras signifiquen tantas cosas diferentes.

»—La cuestión está en saber— declaró Tentetieso— quién manda aquí... ¡si ellas o yo!» (CARROLL. 2009: 316-317).

¹¹⁰ «—Has de saber que algunas palabras tienen un genio que... ¡vaya, vaya! Particularmente los verbos... Son los más creídos... Los adjetivos, en cambio, son los más dóciles... ¡puedes hacer lo que quieras con ellos! ¡Pero *yo* me las tengo tiesas con todos!» (CARROLL. 2009: 317).

línea del pensamiento medieval que siguen los empiristas lógicos contemporáneos donde los términos universales no se refieren a objetos existentes sino que tan solo son emisiones de voz. Para Carroll cualquier autor puede adoptar su propia regla, con tal de que sea coherente consigo mismo y con la realidad reconocida de la lógica.¹¹¹ En este caso, Humpty Dumpty da significados particulares a palabras de uso corriente.

En el capítulo VIII el Caballero Blanco cuenta la anécdota que le sucedió al caerse dentro del yelmo y cómo otro caballero trató de ponerse el yelmo estando él en el interior: «“I was as fast as — as lightning, you know” “But that’s a different kind of fastness” Alice objected.»¹¹² (TCIWLC, 1993: 207). El juego semántico de apretar tiene una correlación con respecto a la velocidad: apretar el paso y al de apretar con fuerza.

En el capítulo en el que Alice es reina y tiene que dar un banquete, ella se encuentra delante de la puerta donde hay un cartel con su nombre y no sabe a qué campanilla llamar porque una pone «visitas» y la otra «servicio», por lógica ella no debería llamar ya que es la reina, sin embargo, decide tirar de las dos campanillas. La expresión «nadie contesta a la puerta» personifica el objeto obligando al lacayo a preguntar por lo que ha dicho la puerta para poder responder.

Es posible encontrar otros ejemplos de la relación de la ruptura del lenguaje y su relación con el *nonsense*:

1. El poder del nombrado y la utilidad del nombre

En el capítulo III Alice entra en un bosque donde nada tiene nombre, en realidad es porque los nombres se olvidan. Ella no quiere perder su nombre porque si lo pierde tendrían que ponerle otro y seguro que sería feo. Ella es incapaz de nombrar las cosas conocidas cuando entra en ese bosque y por ello asegura que no tienen nombre, es decir, pasa a un estado de *si no puedo nombrarlo es porque no tiene nombre* «“I do believe

¹¹² «“Aquello apretaba tanto como... como aprieta el paso una centella en su carrera.” “Pero ésa es una forma muy distinta de apretar” objetó Alice» No hay referencia de traducción en la edición de *Cátedra* (2009). Se omite esta referencia a la centella y se cambia el verbo apretar por apremiar para dar un nuevo caso de juego del lenguaje.

it's got no name —why, to be sure it hasn't»¹¹³(*TCIWLC*, 1993: 154). El encuentro con el Cervatillo es muy significativo, rememora la idea del Mosquito de que el nombre es útil para la gente que los nombra. Ni Alice ni el animal recuerdan su nombre, el mundo en sí no contiene signos, no hay conexión entre los nombres y las cosas salvo en la mente, ya que es la única que encuentra útiles las etiquetas. A su vez, si los objetos tienen nombre, se asume cierto poder, el poder de quien los nombra, estableciendo así una jerarquía, una categorización lingüística implica una categorización social. Por eso, cuando el Cervatillo recuerda su nombre y ve a Alice como una humana resurge el poder, el poder que le concede a Alice ser una niña humana. Durante el tiempo que no tuvieron nombre se dio una igualdad, esto implica una simetría, el no nombre permite una asimilación en equilibrio de varios conceptos, mientras que el nombre permite establecer los opuestos: cazador-cazado.

Por otro lado, para Humpty Dumpty los nombres por naturaleza tienen un significado que da forma a lo que es el objeto nombrado, por eso el nombre de Alice no tiene valor ya que puede tener cualquier forma¹¹⁴.

2. La creencia de imposibles

«I can't believe *that!*» said Alice.

»«(...) Try again: draw a long breath, and shut your eyes.»

»«(...) There's no use trying», she said: “one *can't* believe impossible things.»

»«I dare say you haven't had much practice,» said the Queen. «When I was your age, I always did it for half-an-hour a day. Why sometimes I've believed as many as six impossible things before breakfast. There goes the shawl again!»¹¹⁵
(*TCIWLC*, 1993: 173)

¹¹³ «Empiezo a creer que no tienen nombre... ¡Como que no se llaman de ninguna forma!» (CARROLL, 2009: 275).

¹¹⁴ Quizá este sea un guiño referente a los cambios de tamaño de Alice en Wonderland, pero es solo una conjetura.

¹¹⁵ «—¡Eso no me lo puedo creer! —exclamó Alicia.

El encuentro con la Reina Blanca en el capítulo V permite dudar de que la palabra «imposible»¹¹⁶ sea la misma para ambas, puede que para Alice «imposible» sea lo «no posible» y para la Reina signifique «algo difícil», por lo que la significación de imposible para la Reina permitiría algún tipo de variante que concedería la conversión en posible de algo que primeramente no lo es.

3. La razón del hecho

En las explicaciones del Caballero Blanco en el capítulo VIII se analiza que la justificación de los hechos se basa en un acto empírico. Por ejemplo, el caballo lleva brazaletes para evitar las mordeduras de tiburones; en la silla hay una ratonera porque los ratones ahuyentan a las abejas o viceversa, como la experiencia es que el caballo no ha sido mordido por un tiburón y no hay ni ratones ni abejas, se cumple el razonamiento del Caballero y la explicación dada no puede ser refutada.

4. Conversando con Kitty

«“If they would only purr for ‘yes,’ and mew for ‘no,’ or any rule of that sort. (...) so that one could keep up a conversation! But how *can* you talk with a person if they *always* say the same thing?”»¹¹⁷ (TCIWLC, 1993: 231). Gracias al capítulo del Gato de Cheshire del libro de *Wonderland* es sabido que esto no puede cumplirse. El Gato de Cheshire comparaba su comportamiento al de un perro (el movimiento de la cola y la emisión de sonido). Tomando como referente esta primera conversación

»—(...). Será porque no has probado. Vamos a ver: respira hondo y cierra los ojos

»—¡No adelantamos nada con probar! —decía Alicia, riéndose—. ¡*No se pueden* creer las cosas imposibles!

»—Será porque no lo has intentado —le dijo la Reina—. Cuando yo tenía tu edad, lo intentaba media hora cada día... Antes de la hora del desayuno a veces ya me había creído seis cosas imposibles...» (CARROLL, 2009: 300-301).

¹¹⁶ Según las definiciones de la RAE. (23ª edición).

¹¹⁷ «—Si al menos ronronearan para decir que “sí” y maullaran para decir “no”, se podría mantener una conversación con ellos... Pero ¿cómo es posible hablar con alguien que *siempre* te dice lo mismo?» (CARROLL, 2009: 377).

implicaría establecer un nuevo significado al hecho de ronronear y maullar, algo que, como la propia Alice dice, no permitiría mantener una conversación.

5. ¿Quién sueña con quién?

Por excelencia el mayor juego del *nonsense* se ha encontrado en el capítulo IV con la diversidad de opinión sobre quién está soñando, frase con la que se cierra esta novela, si el Rey Rojo sueña con Alice o ella sueña con el Rey. Esta escena presenta la controversia entre lo real y la percepción de la realidad: generadora de posibles. A partir de los razonamientos metafísicos de los gemelos Tweedle se defiende el punto de vista de Berkeley, todos los objetos materiales e incluyendo a todos los individuos, pertenecen a la mente de Dios.

LXXII. *El orden de nuestras percepciones muestra la bondad de Dios, pero nada prueba a favor de la existencia de la materia.* (...) la existencia de un *espíritu infinitamente bueno, sabio y poderoso* es más que suficiente para explicar todos los fenómenos naturales. (BERKELEY, 1980: 113-114)

La teoría de Berkeley se fundamenta en la idea de que Dios aporta al hombre del único poder activo: la mente, el espíritu. Haciendo referencia a la novela, el Rey Rojo es la figura de autoridad más cercana a Dios, pues es él quien concede poder a la figura del rey. Es necesaria una mente que perciba la existencia de la realidad y, a su vez, esta mente debe ser percibida por otra entidad. La idea refutada de Alice en este capítulo se basa en la imposibilidad de la niña de explicar la diferencia de la percepción de los sentidos y las cualidades sensibles:

XCI. *Las cualidades sensibles son reales.* (...) todas las cualidades sensibles necesitan un apoyo o sustentáculo, pues son incapaces de subsistir por sí mismas. Y como por otra parte se concede que los objetos percibidos por los sentidos son solo combinaciones de aquellas cualidades, resultará que tampoco los objetos sensibles pueden subsistir (BERKELEY, 1980: 130)

Alice adopta la postura del sentido común de Samuel Johnson. La reacción de la niña ante la idea de que puede desaparecer por ser parte de un sueño es llorar, por lo tanto, rebate su existencia a partir de que el hecho de producir lágrimas implica que ella

es real, pues las lágrimas existen, pero de nuevo queda indefensa ante el argumento de que las lágrimas (materia) también pueden ser soñadas.

A su vez, esta polémica permite representarse mediante un juego de simetrías: la imagen del Rey Rojo y Alice frente a frente en un espejo proyectará infinitas imágenes repetidas e implica la profundidad de la proyección de imágenes. Si el Rey despierta, Alice desaparece porque está soñando con ella, a su vez, si Alice despierta, él desaparece, por lo que nunca se averiguará quién sueña con quién, porque ambos están soñando simultáneamente con el otro, y al despertar el sueño quedaría destruido. Lo imaginario se presenta como alógico con respecto a la lógica occidental, ya que se manifiesta en sueño, rito, mito, relato de imaginación, etc. Como por ejemplo se da la redundancia del silogismo, como expone Gilbert Durand en “La lógica del mito” en *Lo Imaginario*.

Teorías de la física y matemáticas como recurso del imaginario

El concepto de simetría es ampliamente tratado en el campo de las ciencias: desde la simetría geométrica (planos) y las simetrías de traslación, rotación, etc.

La disposición asimétrica de las piezas del juego es el reflejo exacto en el espejo de las piezas del oponente, la imagen reflejada es de simetría especular. El carácter insensato de la partida de ajedrez se ajusta a la lógica insensata del mundo del espejo donde no se cumple la alternancia de jugadas rojas y blancas pero cada acción de la partida está justificada según las reglas del juego.

Se presenta en esta novela un mundo de inversiones donde las cosas van en todas direcciones menos en la que deben ir. Un mundo simétrico donde se dan acciones no simétricas, es decir, donde el orden de los factores altera el resultado final (se aplican reglas de simetría a operaciones que no presentan una simetría). Como ejemplo se presenta el bizcocho que Alice debe dar al León y al Unicornio, primero debe repartirse y después cortarse, si no se reparte primero los trozos cortados vuelven a unirse.

«Well, I don't want any *to-day*, at any rate»

»«You couldn't have it if you *did* want it,» the Queen said. «The rule is, jam tomorrow and jam yesterday —but never jam *to-day*.»

»«It *must* come sometimes to “jam to-day”» Alice objected.

»«No, it can’t,» said the Queen. «It’s jam every *other* day; to-day isn’t any *other* day, you know.»¹¹⁸ (TCIWLC, 1993: 171)

El valor de la simetría: en el capítulo III cualquier acción vale mil libras, un minuto del revisor; una pulgada del terreno de donde viene Alice; la fumarada del humo del maquinista; hablar cuesta mil libras la palabra, no existe una proporcionalidad, porque la energía simétrica tiene el mismo valor, por lo tanto, cualquier acción cuesta lo mismo.

Los geómetras llaman *enantiomorfos* a los gemelos Tweedle, son las formas idénticas en el espejo. Esto se respalda con la respuesta de Tweedledee «al revés», o por el hecho de que se extiendan las dos manos paralelamente para saludarse. Se trata de dos gemelos especulares que vistos desde el espejo pasan a ser simétricos. Entre ellos tienen un comportamiento especular, son los únicos personajes que pasando al otro lado del espejo permanecerían iguales.

1. Correlación espacial temporal

- Dimensión del espacio

Los cambios de tamaño de Alice en el primer libro se sustituyen por cambios bruscos de lugar en este libro, correspondiendo un lugar diferente según avanza una casilla. Además, en esta novela es habitual el gusto por la contradicción lógica como correr deprisa para quedarse en el mismo lado o la conversación con los gemelos Tweedle.

¹¹⁸ «—Bueno, en todo caso *hoy* no me apetece.

»—*Hoy* no podrías tomarlo aunque te apeteciera —le dijo la Reina—. El reglamento estipula: mermelada ayer o mermelada mañana... pero nunca *hoy*. »—Pero a veces *tendrá* que decir “mermelada hoy” —objetó Alicia.

—Te equivocas —le dijo la Reina—. La mermelada se toma en días *alternos* y está claro que los días *alternos* de hoy son ayer y mañana.» (CARROLL, 2009: 297).

Alice en el capítulo II trata de llegar a la colina, sin embargo, el camino por el que va le hace dar muchas vueltas para acabar siempre en la casa, la niña describe esta sensación como la de un sacacorchos. Lo que sucede es que está en un punto de simetría que visto desde arriba no se traslada. En este caso no hay desplazamiento, en el siguiente ejemplo, cuando Alice corre con la Reina Roja, sí hay desplazamiento. El punto común de ambas situaciones es que Alice acaba en el mismo punto del que partió.

La Reina Roja incita a Alice a correr todo lo deprisa que pueda y la niña siente que el paisaje no se mueve.

«I wonder if all the things move along with us? (...) Are we nearly there?» (...) «Nearly there! (...) Why, we passed it ten minutes ago!» «Well, in *our* country» said Alice, still painting a little, «you'd generally get to somewhere else»¹¹⁹ (TCIWLC, 1993: 143-144)

Ante esta observación, la Reina califica el país de Alice como lento pues, en el país del otro lado del espejo, hay que correr con todas tus fuerzas para permanecer en el mismo sitio, y si se quiere ir a otra parte hay que correr al menos el doble de deprisa para llegar a otro sitio. Parece que lo que sucede en esta escena es que las cosas se mueven a la vez que Alice y la Reina, el espacio se mueve con ellas. Es posible establecer una relación con el movimiento de rotación de la Tierra: el mundo está en constante movimiento, por lo tanto, si se paran el mundo se sigue moviendo y estando quietas darían la vuelta al mundo, por ello hay que correr con todas las fuerzas para permanecer en el mismo sitio, y el doble para ir a algún lugar. Si permanecieran sin desplazarse durante veinticuatro horas, volverían al mismo punto ya que el mundo habría dado una vuelta completa.

Al final de este capítulo la Reina marca unas yardas indicando que a las tres yardas repetirá las instrucciones, a las cuatro dirá adiós y a las cinco se irá. Regresa al árbol y avanza siguiendo la fila de estacas hasta desvanecerse en la última yarda. Esto

¹¹⁹ «¿Será que ellos también corren y se mueven a la misma velocidad que nosotros? (...). —¿Estamos llegando ya? (...). —¿Llegando? —repitió la Reina—. ¡Ya lo creo! ¡Como que lo pasamos hace diez minutos! (...). —En *mi* país —dijo Alice, que todavía jadeaba un poco al hablar—, cuando se corre durante algún tiempo en una determinada dirección se suele llegar a alguna parte.» (CARROLL, 2009: 261).

corresponde a una simetría de traslación, la serie se repetiría constantemente: primero marca las yardas, segundo, da las instrucciones, y, tercero, las realiza. Sin embargo, la sensación que se percibe es de finalidad, porque desaparece al cruzar la casilla.

En el paso del capítulo III al IV, Alice encuentra un camino que lleva hacia la siguiente casilla. El camino se bifurca pero vuelven a unirse más adelante, a su vez, unos postes señalan el mismo sentido (que no dirección, pues se tome el camino que se tome se acaba en el mismo punto). Esto indica un pliegue espacial: una curvatura extradimensional al mundo en la línea en la que se mueve, el movimiento de Alice como peón en el ajedrez indica un desplazamiento en una línea recta, pero aquí se incluye una curvatura que permite incorporar una dimensión extra a la del tablero del ajedrez para alterar el desplazamiento en la propia casilla sin romper la regla del juego y continuar.

- Dimensión del tiempo

En el capítulo V es posible tratar la ruptura de simetría temporal cuando la Reina Blanca explica las sensaciones de vivir hacia atrás: «“That’s the effect of living backwards,” the Queen said kindly; “it always makes one a little giddy at first—”»¹²⁰ (TCIWLC, 1993: 171). El vivir hacia atrás hace que la memoria funcione en dos direcciones, pero Alice responde a la Reina que no puede recordar cosas antes de que hayan sucedido. Esto se relaciona con la simetría temporal de la siguiente manera: las dimensiones espaciales tienen simetría traslacional, pero las temporales no, es decir, en el espacio uno puede volver al punto desde el que partió y proyectar dónde se va a estar a continuación, pero el tiempo es lineal, por lo que en las dimensiones temporales no se puede ir hacia atrás, no se puede recordar el futuro. Este juego conduce al disparate: la Reina dice que recuerda mejor las cosas que sucedieron dentro de un par de semanas; el Sombrero está encarcelado cumpliendo condena de un juicio que aún no ha empezado y de un delito que aún no ha cometido. El caso del Sombrero transmite además una proyección al futuro, que es la posibilidad que plantea Alice al preguntar por lo que sucederá si no comete el delito, a lo que la Reina responde que sería mejor si no lo hace.

¹²⁰ «—Bueno, es lo que ocurre cuando se vive al revés —dijo la Reina; y añadió muy condescendiente—: Hay que reconocer que, al principio, se marea una un poco...» (CARROLL, 2009: 297). »

2. Lógica

El conjunto vacío (un conjunto formado por cero miembros) como algo real abunda en los disparates lógicos que ya se observó en *Wonderland* cuando a Alice le ofrecen un vino que no hay o al preguntarse dónde está la vela cuando la vela no arde. En esta novela se da en el capítulo VII cuando Alice ve que el mapa del Rey Blanco, el Snarck, está vacío; o en la referencia a que Alice no ve a nadie, el Rey, al oír esto dice que desearía tener esa vista porque ya hace bastante esfuerzo viendo a personas reales.

Los números tienen tres significantes: de cantidad, posición y nombre. En el ejemplo de la personificación de «nadie» se juega a cambiar su significante de cantidad al de nombre. Con respecto a cantidad (nadie como valor 0), Alice no ha visto a nadie y la Liebre no ha adelantado a nadie. Nadie como nombre: el Rey personifica a Nadie diciendo que Alice tiene buena vista para ver a Nadie y que Nadie va más despacio que la Liebre, por ello permite marcar una contradicción a la afirmación de la Liebre de que nadie va más deprisa que ella confluyendo así la posibilidad de «nadie» como cantidad o nombre.

Otra anécdota del significado de los números es posible encontrarla anteriormente al capítulo del Rey Blanco, en el capítulo de Humpty Dumpty. Cuando Alice indignada reprocha que «one can't help growing older»¹²¹ (TCIWLC. 1993: 182). Humpty Dumpty dice que «One» no, pero «two» sí, con ayuda Alice se podría haber quedado en los siete años de edad. Esto implica uno de los juegos del absurdo: ese «one» («una») como pronombre, es cambiado como nombre «One» («Una») para después seguir una secuencia lógica numérica: *one, two, three...* (una, dos tres...) indicando así su valor numérico.

En los discursos de los personajes se encuentran casos de rupturas de la lógica, como en el ejemplo de los gemelos Tweedle:

«I know what you're thinking about.» Said Tweedledum: «but it isn't so, nohow.»

¹²¹ «Uno no puede evitar hacerse mayor» (CARROLL, 2009: 314).

»«Contrariwise,» continued Tweedledee «if it was so, it might be; and if it were so, it would be; but as it isn't, it ain't. That's logic.»¹²² (TCIWLC, 1993: 156-157)

Las respuestas de Humpty Dumpty corresponden a la corriente logística: dice que está sentado solo porque no hay nadie con él; responde según lo que cuenta la canción infantil: si se cae, el Rey ha prometido enviar a todos sus caballos y a todos sus hombres; o las correcciones lógicas que hace a Alice cuando le pregunta «“How old did you say you were? (...) Wrong! (...) You never said a Word like it”»¹²³ (TCIWLC, 1993: 182)

El propio examen al que Alice es sometida para llegar a ser reina es un juego de rupturas de la lógica.

3. Otros

- **Álgebra.** «“Let's pretend we're kings and queens”»¹²⁴ (TCIWLC, 1993: 126) mientras la hermana decía que no podían jugar a ese juego siendo solo dos, Alice le responde: «“Well, *you* can be one of them, then, and *I'll* be all the rest”»¹²⁵. (TCIWLC, 1993: 126)

El universo en álgebra de conjuntos está formado por la unión entre lo interno de la definición del conjunto escrito y el resto, que es lo externo. Alice establece una correlación entre dos términos lingüísticos «uno y los demás» que son asignados a dos personas (las personas gramaticales «tú y yo») anulando la diferencia de tamaño real que implica cada designación: «tú» eres uno y «yo» los demás. «Tú» y «yo»

¹²²«—Sé muy bien lo que estás pensando —le dijo Tarará—, pero te equivocas... ¡No es así!»

»—O por el contrario —continuó diciendo Tarará—, si fuera así, pudiera muy bien serlo; y qué duda cabe que si fue así, entonces lo hubiera sido..., pero como resulta que no es así, pues no lo es... ¡y sanseacabó! ¡Vamos, eso es pura lógica!» (CARROLL, 2009: 280).

¹²³ «¿Qué edad dijiste que tenías? (...). ¡Respuesta equivocada! —exclamó triunfal, Tentetieso—. ¡Eso no fue exactamente lo que dijiste! » (CARROLL, 2009: 313).

¹²⁴ «—Juguemos a que éramos reyes y reinas.» (CARROLL, 2009: 242)

¹²⁵ «—Bueno, ¡*tú* eres uno y *yo* seré todos los demás!» (CARROLL, 2009: 242).

corresponde a «uno» y «uno»; no a «uno» y «el resto», porque «los demás» implica mayor número.

«“When you say ‘hill’” the Queen interrupted, “I could show you hills in comparison with which you’d call that a valley.”»¹²⁶ (TCIWLC, 1993: 141). En la versión anotada de Alice, Gardner recoge la afirmación de Eddigton sobre «el problema del disparate del físico»: aunque para el físico sea un disparate afirmar la existencia de una realidad cualquiera más allá de las leyes de la física, es tan sensato como poner un diccionario al lado del disparate de suponer que tal realidad no existe. Para el físico es posible imaginar un mundo que tenga otras reglas, y todo esto se basa en el juego de los físicos: se incluye una variante en una ecuación, esto implica inventarse otro universo posible, y con el análisis de estas reglas se verifica si es posible o no. Un ejemplo es la ley de gravitación universal de Newton: la fuerza (F) con la que se atrae dos masas (m_1 y m_2) es directamente proporcional a su producto e inversamente proporcional al cuadrado de la distancia que les separa ($F = G (m_1.m_2)/d^2$) donde G es un factor de proporcionalidad. Si se altera alguna variable, por ejemplo m_1+m_2 , plantea una imposibilidad en las leyes conocidas que gobiernan este mundo, pero que quizá pueda plantear una posible regla en otro mundo.

Gardner en una anotación del capítulo VIII hace referencia al movimiento de la Tierra con respecto a cuatro versos del poema del Caballero Blanco: *But I was thinking of a plan / to dye one’s whiskers Green, / and always use so large a fan / that they could not be seen*. No sé qué clase de conexión hace con el poema puesto que en la anotación habla sobre un fuelle y en el poema el objeto es un abanico, la única posibilidad de entender esta relación es con el término de «fuelle» para relacionar la desaparición con la acción de apretar el fuelle. Gardner habla de la teoría de la relatividad, que es de 1905, partiendo de las medidas de la luz de Michelson-Morley y de las ecuaciones de Lorentz sobre la contracción espacial y la dilatación temporal pero la mecánica cuántica es una teoría que Charles L. Dodgson no podía conocer en el momento en el que escribió sus novelas, por lo tanto no es posible sostener la relación establecida por Gardner.

¹²⁶«—¿«Monte» llamas tú a eso? —le interrumpió de nuevo la Reina—. ¡Para montes los que te podría enseñar yo, tan grandes, tan grandes, que a su lado éste te parecería un valle!» (CARROLL, 2009: 259).

- **Efecto óptico:**

En el capítulo V Alice se encuentra en una tienda donde decide mirar los estantes, pero siempre que va a mirar uno lo encuentra vacío, mientras, los de su alrededor están llenos. Gardner explica la dificultad de la teoría de los *quanta*, que establece la imposibilidad de determinar la situación exacta de un electrón en su trayectoria alrededor del núcleo de un átomo, o lo ejemplifica con las manchitas que aparecen en el campo de visión del individuo y se desplazan al mover el ojo. Resulta difícil apoyar las referencias de Gardner ya que los elementos cuánticos no fueron descubiertos hasta después de la época de Carroll, por lo tanto, no es posible relacionarlo con este relato. Parece más apropiado alegar que en este relato se presenta un efecto visual que se repite al final del capítulo, el efecto de encontrar vacía la estantería enfocada, a pesar de que siempre dicha estantería estará rodeada de otras que estén llenas, recuerda al hecho de mirar a través de un caleidoscopio o unas gafas difusas: si se mira a través del fondo de un vaso se obtiene un efecto de lente difuso que permite no ver el centro del vaso cada vez que se apunte a mirar en un sitio concreto. Dicho efecto se manifiesta cuando Alice decide seguir un objeto que, cada vez que intenta hacer de él su foco, se desplaza visualmente a la estantería de arriba, al llegar a la última repisa, el objeto parece que atraviesa el techo, por esto, la intención de Alice de «atrapar» el objeto queda anulada.

En el final del capítulo se produce un nuevo efecto del espejo: Alice intenta coger unos juncos, pero, para su sorpresa, los más bonitos quedan fuera de su alcance. Esto es la exageración de un efecto óptico: la refracción de la luz.

Los poemas del mundo *Through the Looking-Glass*:

En el primer libro, se trató una serie de poemas que también eran parodiados, en este caso destaca el poema más famoso del absurdo de la poesía inglesa es el de “Jabberwocky”, donde se juega a combinar palabras para la formación de nuevas y aplicarles un nuevo significado y una balada victoriana cantada por el Caballero Blanco que resulta ser una parodia de la homilía complicada de Wordsworth:

Resolution and Independence.

I'll tell you everything I can: / There's little to relate. / I saw an aged aged man, / A-sitting on a gate. / «Who are you aged man?» I said. / «And how is it you live?» / And his answer trickled through my head, / Like water through a sieve.

A lo largo de la novela se encuentran letras de canciones infantiles cuyo tema permite que los incidentes relatados en ellas se manifiesten en las acciones de los personajes del mundo del otro lado del espejo.

Conclusión

El juego lingüístico combinatorio de Carroll abunda más en el segundo libro que en el primero.

En esta ocasión es la misma Alice quien establece correlaciones entre un mundo y otro. Es consciente de que el sueño transforma los referentes reales haciendo, por ejemplo, que la gatita blanca y la negra sean respectivamente la Reina Blanca y la Reina Roja. La única sensación de extrañeza que queda como efecto de este sueño es que no se responde a la pregunta de quién soñaba con quién. Muchos establecen que el hecho de que Alice consiga coger a la Reina Roja implica un jaque mate al Rey Rojo, por lo tanto, se impone el criterio de Alice como ganadora del juego y de la apropiación del sentido del sueño que le permite despertar e identificar cada evento sucedido al otro lado del espejo como proyección del mundo real, por lo tanto, es una nueva forma de creación de un mundo posible.

CONCLUSIÓN AL LENGUAJE IMAGINARIO EN *ALICE* DE LEWIS CARROLL

Tras el análisis de ambas obras ha podido observarse la tendencia de Alice por racionalizar cada uno de los sucesos que experimentaba, sin embargo, lo imaginario carece de límites. Por este motivo se crea una nueva existencia donde se rompen las técnicas del lenguaje conocido por unas nuevas, y donde la aplicación de leyes científicas, cuya manifestación no era posible, se ve proyectada en un lugar donde no solo es posible, sino que la experiencia permite que sea demostrable. Para Berkeley, la existencia de las ideas, que consistía en ser percibidas, implicaba que cualquier acción de la que se infiriera una realidad distinta se convertía en una quimera, en un juego de

palabras, pero este mismo razonamiento aplicado desde la perspectiva del mundo de *Wonderland* o de *Through the Looking-Glass* es válido cuando la Falsa Tortuga, la Reina Roja, entre otros, comentan sobre el mundo de Alice a partir de lo ella les cuenta que sucede en su país. Es decir, al cambiar la perspectiva en base a las reglas que rigen un mundo concreto conllevará a la proyección de la no posibilidad de realización en otro mundo que no sea el propio.

Lewis Carroll describe la fantasía como una presencia real y la realidad como una presencia fantástica, lo que le permite difuminar de forma deliberada las relaciones entre fantasía y realidad, así, los elementos pueden participar en diferentes campos de referencia (incluido el matemático), para crear diferentes mundos basados en distintos modelos de organización: un mundo organizado en un espacio fantástico de referencia; en otro, un mundo organizado en un espacio realista de referencia. La manipulación de los espacios de referencia en los mundos que visita Alice para confundir la diferencia entre realidad y fantasía se basan primeramente en que los elementos aparezcan en el sueño y, después de ser soñado, en describir la sensación experimentada como si la situación se hubiese dado en realidad, por lo tanto, solo diferirían las dimensiones en las que los elementos son contemplados.

Lo anteriormente referido sucede en la primera escena de *Alice's Adventures in Wonderland*, el paso de la realidad a la fantasía está justificado a partir de una visión pastoril, donde el conejo, al cruzar el espacio y hablar, puede presentar la transición de la vigilia al sueño. Alice se encuentra en una situación aburrida y adormilada por el calor, lo que anula la sensación sorpresiva cuando el conejo habla. En *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* el *atravesar el* espejo se relaciona con el juego de especular que plantea el ajedrez, las cosas que hay en el espejo y aquellas que se relacionan con la simetría especular son la base de la facultad cognoscitiva, que permite la presencia de imágenes y figuras en el interior de un espejo viviente. Alice previamente había advertido a la gatita Kitty que la encerraría al otro lado del espejo, y en uno de sus juegos donde todo es *posible* experimenta la acción de atravesar el espejo y adentrar en el mundo que siempre ha observado desde su lado, su mundo.

El orden es impuesto a los acontecimientos para que el lector acepte la situación, y el metatexto técnico, además de reconstruir la situación, permite llamar la atención sobre el mundo presentado, un mundo posible con sus propias reglas, tan coherentes que

pueden considerarse como válidas y posibles. La función del metatexto, tras la función antes descrita, permite hacer una digresión puntual que conlleva a comparar el mundo real y el mundo posible. Esta comparación da paso a un final que permite dudar si lo sucedido formaba parte de un sueño o no. Tanto en la primera novela como en la segunda Alice le relata a su hermana sus aventuras, el hecho de que la hermana de la protagonista sueñe con las aventuras de Alice implica que cada una de las novelas se sitúa en dos dimensiones consideradas como «reales» y cuya transición basada en relaciones metonímicas no puede explicarse desde la lógica, ya que anulan el modelo realista. La transición de dimensiones es la que se presenta de una manera difusa, solo cuando atraviesa el espejo para entrar en el mundo es consciente de que pasa de un lado al otro, pero el resto de transiciones dimensionales se presenta mediante la relación de una imagen con otra: las cartas en la cara con las hojas secas; al agitar a la Reina Roja se convierte en la gatita negra.

Con todo, no se duda de que efectivamente Alice ha viajado a otros mundos y ha podido experimentar los cambios lógico-formales que difieren de los que ella está acostumbrada. Esto permite esclarecer que lo interesante de estas novelas no es que confirmen la existencia de dos mundos posibles, si no que lo peculiar es lo que sucede dentro de esos mundos pues, al relacionarlos con el mundo *conocido*, permite establecer una serie de elementos imaginísticos y transmitirlos mediante un nuevo lenguaje para la constitución de dichos mundos dentro del imaginario colectivo.

CHAPTER V. THE BEGINNING OF THE ANTIRREALISTIC GENRE

The Collective Imaginary in Classical Fairy Tales

At a first glance, talk about ‘classical’ fairy tales may arouse objections. It is usual to hear descriptions of fairy tales such as ‘well-known’, ‘that’s an old story’, ‘that’s not original’. The attraction of the classic tales is found in their appeal to the human unconscious. The unconscious projects more images than humans can control consciously.

The Classic Fairy Tales (1999), edited by Maria Tatar, examines the genre of fairy tales, their cultural implications and critical history. It is a compilation of six tales and their different multicultural variants: “Little Red Riding Hood”, “Beauty and the Beast”, “Snow White”, “Cinderella”, “Blue Beard” and “Hansel and Gretel”. ‘Fairy tales, as folklorists and historians never tire of reminding us, have their roots in a peasant culture relatively uninhibited in its expressive energy’ (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 3). The folklorists refer to a basic plot structure as a tale type that is an exemplary in any given culture which spawns many variations. ‘Despite certain limitations, the tale-type index is a convenient tool for defining the stable core of a story and for identifying those features subject to local variation’ (*The Classics Fairy Tales*, 1999: x)

Most critics are far from confessing that fairy tales form an integral part of their culture, as Marina Warner tells us. All of them consider that fantasy carries connotations of error, as a derogatory term, implying escapism, ignorance, prejudice and multiple fallacies. Yet nobody can deny the attraction of this kind of stories. This is perhaps the reason why fairy tales are part of the collective imaginary: because, for centuries, they have been able to survive the negative assessments of their critics: ‘the staying power of these stories, their widespread and enduring popularity, suggests that they must be addressing issues that have a significant social function – whether critical, conservative, compensatory, or therapeutic’ (*The Classics Fairy Tales*, 1999: xi)

Something the critics of fairy tales cannot deny is the fact that their cultures have preserved these fairy tales; and this has led to an increasing number of studies of them from different angles. For example, psychology uses characters from fairy tales to define certain mental conditions, and fictional situations from fairy tales are used to

explain certain sociological concepts. For example, 'Fairy tales register an effort on the part of both women and men to develop maps for coping with personal anxieties, family conflicts, social frictions, and the myriad frustrations of everyday life' (*The Classical Fairy Tales*, 1999: xi): the disciplines of psychology and anthropology are interested in the influence of fairy tales and their symbols; the fact that these survive in our culture and the way they affect our subconscious.

But that does not explain the reason why these fairy tales have transcended the centuries, remaining an integral part of a culture that is in continuous renovation. This is not because of a drive to protect past traditions, nor is it because they have been identified as 'classics'; otherwise we would know these fairytales in the original form in which they were first recorded. But this is not the case. Actually none of the tales that are part of the tradition of the 21st century is close to the original text – that is, the text that was first written down. On the contrary, these tales have been rewritten so many times – and were transferred in the first place from an oral to an audiovisual medium – that any 'original' version has been forgotten; even the elements that allow us to recognize a story as the 'original' merely identify the first *written* version. At the beginning, the origin of every one of these tales was not as a contribution to literature or collective wisdom. These stories started as all stories start, and this is the point of this chapter.

Like the devaluation of fairy tales, the overvaluation of fairy tales promotes a suspension of critical faculties and prevents us from taking a good, hard look at stories that are so obviously instrumental in shaping our values, moral codes and aspirations. The reverence brought by some readers to fairy tales mystifies these stories, making them appear to be a source of transcendent spiritual truth and authority. Such a mystification promotes a hands-off attitude and conceals the fact that fairy tales, like "high art", are squarely implicated in the complex, yet not impenetrable, symbolic codes that permeate our cultural stories. (*The Classic Fairy Tales*, 1999: xii)

Rewriting a story previously rewritten increases the distance between the 'original' text and its reception, and makes us forget its cultural and historical context.

The most important thing about the survival of the tales is not the text, but the reception of the stories. So, disinterring the original, forgotten version of a fairy story (such as the original Cinderella, where the ugly sisters cut their own feet to pieces] would lead to its rejection by society, giving rise to such sentences as ‘I prefer the tale I know’; ‘what a horrible, disgusting story’; ‘I do not wish destroy my childhood memories’. Such reactions contribute to the rejection of a story’s origin – a rejection that also has its roots in the desire to respond to the critics and opponents of fantasy. The rejection of the fantasy is based on a social reaction against the evident influence of the fairy tales on the social media, or more directly, on the collective imaginary. ‘Trivializing fairy tales leads to the mistaken conclusion that we should suspend our critical faculties while reading these "harmless" narratives. While it may be disturbing to hear voices disavowing the transformative influence of fairy tales and proclaiming them to be cultural icons. The Grimms steadfastly insisted on the sacred quality of the fairy tales they collected’ (*The Classic Fairy Tales*, 1999: xi). Therefore, if in the contemporary tradition the classical fairy tale is part of popular culture, and these stories have to be adapted in order to be socially acceptable, it is necessary to consider the first known work inspired by the tales of an older oral tradition and the reasons why they were rewritten.

One of the most important things considered in the course of discussions about the function of the ‘classic’ fairy tales is how these narratives help a child find his or her place in life, language, cultural teachings, and so on. That is one reason why rewriting fairy tales has become a staple product of commercial publishing. But if literature is aimed at stimulating the imagination, critics such as Bruno Bettelheim use fairy tales to stress the importance of the imaginary in a child’s development. In *The Uses of Enchantment: the Meaning and Importance of Fairy Tales* Bettelheim claims that cultural heritage is transmitted to a child first and foremost by literature. Fairy tales in particular offer new dimensions for the child’s imagination to play with, stimulating the unconscious, which is a powerful determinant of an individual’s behaviour.

LITTLE RED RIDING HOOD

The most recognized element which has transcended to the social imaginary in the tale *Little Red Riding Hood* has been the red riding hood, even though it did not exist in the original tale, but it is a later addition. Another main reference within the

tradition of this tale is the slyness of the wolf against the naïveté of Little Red Riding Hood. However, there are many more connections that can be established in the popular tradition: to start with, the personification of the wolf (because he feigns the voice of the girl and of the grandmother; because he can think; he knows the human customs) and the topic of the fake grandmother. The topic of the fake grandmother has generated more rewritings of the tale than the element of the riding hood, the slyness of the wolf or the naïveté of the girl.

An element which has raised a lot of interest from the critics has been the symbolic treatment of the food and the red colour. In the original story, the red colour was emphasized in the grandmother's blood, which the girl drank; in Perrault's text the red changes from the blood to the riding hood the girl wears and it stays like that since then; in the Brothers Grimm's tale the red, besides the riding hood, appears again in the bottle of wine the mother gives Little Red Riding Hood to bring to her grandmother. The red colour in the first text has been identified as a symbol of the transition from girl to woman and as a symbol of sexuality. As if by drinking her grandmother's blood the girl assumes that her innocence, in this case identified with her naïveté, was at the mercy of the desires of the wolf, who urges her to drink the blood and to get into bed with him.

The story of Grandmother¹²⁷ By Unknown.

This is an oral tale from the beginning of 17th century. It is the first known text which develops the story of a girl who goes visiting her grandmother and is deceived by a wolf. In the original text there is no reference to the red riding hood, element which is identified with the story in the contemporary epoch. That is to say, at first it seems that the element of the red riding hood allows the tale to reach popularity. However, this element is a later feature than the origin of the tale, which allows to consider the fact that the imaginary is not necessarily connected to the original text.

¹²⁷ Told by Louis and François Briffault in Nièvre, France, 1885. Originally published by Paul Delarue in "Les Contes merveilleux de Perrault et la tradition populaire", *Bulletin folklorique de l'île de France* (1951).

The plot hardly introduces any description which personalizes the characters. The mother finishes baking bread and asks her daughter to bring it to her grandmother. But there are not any more details of any narrative aspect. The characters in the original story do not have any psychological profile, that is, the mother does not even warn the girl about the dangers she may find. The wolf asks which of the two ways, the one of needles or the one of pins, she will choose to go to her grandmother's house. While Little Red Riding Hood hangs about the way, the wolf arrives to the grandmother's house, kills her, takes some of her flesh and fills a bottle with her blood. He will ask Little Red Riding Hood to eat this same flesh and blood. Only a little cat witnesses the scene and calls her slut because she eats her own grandmother. The wolf, feigning the grandmother's voice to deceive Little Red Riding Hood asks her to undress, to burn her clothes, as she is not going to need them anymore, and to get into bed.

Another aspect which is preserved in the rewriting of the tale is the observation the girl makes about the appearance of the wolf when he passes himself as the grandmother, although the tradition has only preserved the last three exclamations: "what big eyes you have!"; "what big ears you have!" and "what big mouth you have!". In the original story, also, the girl realizes that the one she believes to be her grandmother is very hairy, has long nails, broad shoulders and big nostrils. It is not a coincidence that these same characteristics the girl sees in the wolf can be identified by those of a grown-up man. The answers of the wolf incite to believe so, as they are masculine, the broad shoulders are for carrying firewood on them and the big nostrils are for breathing in the scent of tobacco. After the wolf *eats* the girl, she says she wants to use the toilet. The wolf does not want for the girl to flee, so it ties a wool string up to her ankle, but the girl manages to deceive it by tying it up to a plum tree and she manages to flee. When the wolf realizes the girl has fled, it runs after her but only catches up with her when she is already home and has locked the door.

***Little Red Riding Hood*¹²⁸ Charles Perrault (1697)**

¹²⁸ "Le Petit Chaperon Rouge" in *Histoires ou Contes du temps passé. Avec des Moralités* (Paris: Barbien, 1697).

Charles Perrault rewrites, removes vulgar expressions and changes some elements of the plot of the tale. In oral tradition those elements referred to body functions.

As Delarue point out, Perrault removed those elements that would have shocked the society of his epoch with their cruelty (the girl's devouring of the grandmother's flesh and blood), their inanity (the choice between the path of needles and the path of pins), or their "impropriety" (the girl's question about her grandmother's hairy body) (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 4)

The Classic Fairy Tales studies the characteristics Charles Perrault uses to rewrite the tale. The intention of the authorship of Charles Perrault is to change the grotesque elements of the original story into a rational model which teaches moral lessons. Perrault's speech, where the narrative voice coincides on the author's voice, tries to convey a message about vanity, idleness and ignorance.

Charles Perrault's tale seems to be the first rewriting of the original tale. It is Perrault who introduces the element of the red riding hood. Furthermore, the characters are not so distant from the reader thanks to the description of the author. To start with, the girl is adorable and as pretty as "you can imagine". The motivation of Little Red Riding Hood is to bring food to her grandmother because she is ill.

Even though in the original story the fact that the wolf wants to pass himself as the girl's grandmother already indicates his slyness, Perrault describes him as being sly because the animal decides not to devour the girl since the woodcutters are nearby. Whereas the narrator presents the animal as sly, and the wolf uses that slyness to achieve his purposes and to attack the girl, the narrator describes the poor girl as naïve, which allows to identify slyness with evil and naïveté with goodness, and, at the same time it frees the girl of any responsibility for her acts. Perrault is especially careful to explain every action of the characters: the girl does not know she does not have to talk to wolves; the wolf eats the grandmother because it has not eaten in three days; the girl gets scared because of the strange voice of her grandmother but she calms down as she thinks the reason for that is that she has a cold, when in fact it is the wolf, etc. In this rewriting Perrault has removed the scene when the girl eats her grandmother's flesh and drinks her blood. The answers to the surprise of the girl when she sees that the fake

grandmother has big arms and legs are clearly humanized and in their variation they indicate what any grandmother could answer: “all the better to hug you with; all the better to hear and see you with”. In this case, the end of the girl is different to the original one as the girl is literally devoured by the wolf. This unhappy ending allows Perrault to add a moral which allows to identify the character of the wolf as the excuse to talk about man and the tale as a pedagogic text since young girls, especially the attractive and well-bred ones, should never talk to strangers.

***Little Red Cap*¹²⁹ Brothers Grimm (1812)**

The Brothers Grimm remove completely all the erotic connotations and their focus is the lessons for children.

Nineteenth century rescriptings of *Little Red Riding Hood* are, in fact, among the most frightening, in large part because they tap into discursive practices that rely on a pedagogy of fear to regulate behaviour. A verse melodrama that appeared in 1862 made Little Red Riding Hood responsible for her own death and for her grandmother’s demise (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 6)

In this version, the text is much more developed, which allows the characters to become more complex psychologically. Their actions are not limited to the reaction to the evil slyness of the wolf anymore. For Susan Brownmiller the tale of *Little Red Riding Hood* “recounts a cultural story that holds the gender bottom line by perpetuating the notion that women are at once victims of male violence even as they must position themselves as beneficiaries of male protection” (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 8)

The Brothers Grimm, also, add the formula which allows to identify the tale as part of fantasy and narrative voice, as it is also the case in Perrault’s text «Once upon a time there was a dear little girl. If you set eyes on her you could not but love her» (*The Classic Fairy Tales*, 1999:13). This allows the reader to get closer to the character of the girl. It is in this tale where the girl is not only identified with the red riding hood, but

¹²⁹ Jacob and Wilhelm Grimm “Rotkäppchen” in *Kider und Hausmärchen*, 7th ed. (Berlin Dieterich, 1857; first published: Berlin: Realschulbuchhandlung, 1812).

she is also called Red Riding Hood. Even though a clear dichotomy between good and bad is established, the complexity of the characters is also perceived in the fact that more information is given about the relationship between the two of them. For example, it is mentioned that the grandmother is the person who loves Little Red Riding Hood the most. Adding this kind of information causes that the character of the wolf is perceived even more negatively as it will be the character that corrupts purity.

In relation to the image of the girl already described by Perrault it is preserved in this text and the fact that she is loved by everyone is also added. The Brothers Grimm also add the explanation of why she is called Little Red Riding Hood. The hood was a present from her grandmother and as the girl never takes it off since then everybody calls her so. With regard to the previous texts it is preserved the fact that the girl takes food, which her mother has cooked, to her grandmother who, as in Perrault's tale, is ill. On this occasion it is a bottle of wine and a piece of cake what Red Riding Hood brings her, but also, for the first time her mother gives her some advice and tells her how to behave. The lesson appears directly in the text, what Perrault keeps for the final moral.

Red Riding Hood obeys her mother and she stays in the path, but it is the wolf which comes up to her. This act shows the deliberate wickedness of the wolf and, again, the naïveté of the girl. Little Red Riding Hood is not afraid of it because she does not know he is dangerous. The human characteristics which can be found since the original story have here their evolution. The wolf is not only able to feign the voice and he is acknowledged as sly because of his actions and the warning of the narrator, but on this occasion the expression of his thoughts and his reasoning can also be read. "The Woolf thought to himself: "That tender young thing will make a dainty morsel. She'll be even tastier than the old woman. If you're really crafty, you'll get them both"" (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 15). The wolf manages to distract Little Red Riding Hood from her obligation with an action the girl thinks is well-meaning: bringing flowers to her grandmother. What for the girl consists on cheering her grandmother up, it makes her break her promise of obeying her mother.

The naïveté of the girl who had damned the other protagonists is altered by a premonition "she had such a strange feeling that she thought to herself: "Oh, my goodness, I'm usually so glad to be at Grandmother's, but today I feel so nervous""

(*The Classic Fairy Tales*, 1999: 15). However, the premonition does not save the girl, who is devoured, literally, the same thing that has happened to her grandmother.

In the text it is not said that the wolf kills the grandmother, but that he eats her up. In this way, there is no element that distorts the happy ending determined by a character the Brothers Grimm introduce, the huntsman. The huntsman, alerted by her snoring, thinks there may be something wrong with the grandmother. When he sees the wolf lying in her bed, the narrator says that he has been hunting for the animal a long time, he cuts open the wolf's belly and rescues the girl and the grandmother. The character of Little Red Riding Hood takes the initiative for the first time and her passivity becomes active action when she fills his body with stones. When the wolf wakes up he tries to run away but the weight of the stones ends up killing him. The huntsman takes advantage of this and takes home his pelt. The moral the Brothers Grimm include is transcribed in Little Red Riding Hood's own reflection: "Never again will you stay from the path and go into the woods, when your mother has forbidden it" (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 16)

Something which attracts our attention is that the same tale includes a second experience Little Red Riding Hood had with another wolf. On this occasion she was obedient and as she did not leave the path she arrived to her grandmother's house on time to warn her. Both of them lock the door. The animal hides on the roof in order to attack Little Red Riding Hood when she goes out of the house. The grandmother, who until then in the previous versions had been the most passive character of the stories, uses her experience to get rid of the wolf. As she suspects the intentions of the wolf, she starts to cook in the pot so that the wolf, attracted by the smell, slides off the roof and falls into the boiling pot.

Fromm and Brownmiller's efforts to view "Little Red Riding Hood" as a repository for certain timeless and universal truths founder universal truth in the tale. Allegorical readings tend to undermine and discredit each other by their very multiplicity. Their sheer number begins to suggest that the story targeted for interpretation is nothing but nonsense, that it veers off in the direction of the absurd, signifying nothing. (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 8)

***The False Grandmother*¹³⁰ Italo Calvino (1883)**

In this version the motivations of the girl to go visit her grandmother change as well as the enemy. To start with, the presence of the grandmother is only mentioned. The girl, who wears no hood, packs a snack and goes to her grandmother's house to borrow the sifter. As in the Brothers Grimm's tale, other characters help the girl, although their help is a consequence of the actions of the girl. When she comes to the Jordan River, he tells her that he will let her pass if she gives him the ring-shaped cakes; after that, she will have to give her bread with oil to the Rake Gate so that she lets her pass. When the girl reaches her grandmother's house she finds that an ogress has eaten her grandmother. The ogress tries to deceive her so that she eats her grandmother's teeth and ears as if they were beans and fritters, but the girl does not eat them. "Her teeth which she had put on the stew in a small stew pan, and her ears, which she had put on to fry in a frying pan" (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 18). The girl gets into bed with the ogress and when she realizes she is so hairy and that she has a tail she realizes she is the ogress, but she cannot escape because the door is closed. She asks her for permission to relieve herself. The ogress ties a rope around her but she ties it around a nanny goat and she runs away mocking the ogress. The ogress runs after her and asks the Gate and the River not to let her pass, but as the girl fed them, instead they do not let the ogress pass and the girl manages to flee. When the ogress is swept away in the current the girl makes faces at her.

This tale, even though it substitutes the presence of the wolf and it personifies inanimate beings as the river or the door which has the ability to decide, refers to the oral text, as for example the ogress passes itself as the grandmother and has cooked parts of the grandmother so that the girl eats them and she also uses a rope to avoid that the girl escapes. In turn, the girl outwits the tactic of the ogress as she ties the rope somewhere else, in this case a nanny goat. As in the original story, the negative character runs after the girl, but she manages to escape.

***The Little Girl and the Wolf*¹³¹ James Thurber (1940)**

¹³⁰ Recorder by Antonio de Nino, 1883, in *Italian Folktales*, selected and retold by Italo Calvino, trans. George Martin (New York: Pantheon Books, 1980).

The text is brief, its modern connotation is humorous and it seems to satirize the fact that the girl is not able to realize that it is the wolf who passes himself as her grandmother. In this version, the element of the hood does not appear, what allows to explain that the clothing of the girl is not determinant to identify the story.

The story starts already in a dark forest where a wolf waits for a little girl who is carrying a basket to her grandmother. The reader is immediately able to identify the story of *Little Red Riding Hood* with only this description. The girl does not have to get too close to the bed to see that the one in bed is the disguised wolf and not her grandmother: “the wolf, for even in a nightcap a wolf does not look any more like your grandmother than the Metro-Goldwyn lion looks like Calvin Coolidge” (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 17). The girl immediately takes an automatic gun out of her basket and shoots the wolf dead. The image of naïveté disappears completely, there is no place to develop the complexity of the characters, nor does it seem important to save the grandmother. “Moral: It is not so easy to fool little girls nowadays as it used to be” (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 17)

***Goldflower and the Bear*¹³² Chiang Mi (1979)**

In this Eastern version of the tale, the mother of the protagonist must absent herself from the house, and she leaves her daughter and her son alone to go visit one of their aunts who is ill. In this case, the element of the hood does not appear either, but the protagonist has her own name, she is called Goldflower. The protagonist goes to her grandmother’s house and knocks on the door, but there is no answer so she goes back home. When night comes, Goldflower hears a knock on the door and hears the voice of someone saying it is her grandmother. However, Goldflower realizes there is something strange in her voice. Before coming in, the alleged grandmother asks the girl to switch off the light because her eyes hurt. When she comes in, Goldflower notices a tail and she realizes it is the bear which likes to eat children. The cleverness of the bear does not trick the girl, as she remembers what her mother told her once about bears: they are

¹³¹ From *Fables for Our Time and Famous Poems Illustrated by James Thurber* (New York: Harpers, 1940).

¹³² In Jack Zipes, *The Trials and Tribulations of Little Red Riding Hood* (New York: Routledge, 1993). Recorded by Chiang Mi 1979.

afraid of lice, so she manages to deceive the bear by putting some seeds in her brother's hair which she pretends to be lice. Then the bear decides the brother will sleep in another bedroom and the sister locks her brother's room. The bear asks the girl to go to bed but she claims to have a stomach-ache and she wants to go outside. The bear ties a belt to the girl and she, once she is out of the house, ties it to a pot, as in the previous tales. When the bear realizes it, he runs after the girl but when he gets tired, he stops to drink some water in a river, where he sees the reflection of the girl. He thinks it is the girl and tries to grasp her. At that moment it seems that the bear loses his cleverness as he is deceived by the mere reflection of Goldflower. The bear then hears the laugh of the girl and sees her in a tree. The bear tries to climb the tree but the girl had covered it with grease. The girl takes a branch and on one end she sticks a pear and feeds the bear. When he eats it and confidently opens his mouth to eat more, the girl digs the branch into his mouth and kills the bear. When the brother sees the body of the bear realizes what has happened and when the mother comes back she feels very proud of the bravery of the girl.

In this case, the activity and the cleverness of the girl are positive characteristics and the trick allows the girl to save her brother and herself from being devoured by the bear.

The referring elements which really allow to identify this tale with the original text is the presence of the fake grandmother, who tries to deceive the girl to devour her by feigning the voice of her grandmother.

"Little Red Riding Hood and the Wolf"¹³³ Roald Dahl (1982)

This text, unlike the previous ones, stands out because of it being in verse. There is no description, but it directly starts with the wolf going to the grandmother's house and he eats her because he is hungry. The initial motivation does not come from the presence of the girl, but it is much simpler: he is hungry and eats the grandmother. As he is still hungry decides to wait for Little Red Riding Hood who starts to ask questions, but instead of asking him about his teeth, she asks about the fur coat. The plot, then,

¹³³ In *Roald Dahl's Revolting Rhymes*

changes and the metaliterary aspect is introduced as the wolf scolds her for departing from the script, but as there is nothing he can do, he decides to eat her up. Then the girl takes out a pistol from her knickers, shoots him dead and changes her hood for the skin of the wolf.

Since the beginning this poem can be identified with the tradition of the tale of Little Red Riding Hood. The author takes for granted that the reader knows the tale and that is why he allows himself to introduce an element which breaks the established agreement with the reader when he explicitly describes how the girl does not ask what everyone knows she has to ask. At the same time, he introduces a subversive element, which James Thurber had already included in *The Little Girl and the Wolf* (1940), which breaks the tradition of the tale, as the wolf does not eat Little Red Riding Hood because the girl shoots him dead with a gun.

"The Three Little Pigs" Roald Dahl (1982)

The same author of the poem "Little Red Riding Hood and the Wolf" writes another poem which is not considered rewriting but a continuation of the previous poem. This modernized poem rewrites the well-known tale of *The Three Little Pigs* but it changes the ending. As the wolf realizes he cannot blow down the brick house, he decides to blow it up with dynamite. The pig then phones Little Red Riding Hood, as she is famous for having killed the wolf, so that she helps him. To the delight of the pig, Little Red Riding Hood takes out a pistol from her corset to shoot the wolf dead. The narrator ends the tale by describing how gullible the pig is as Little Red Riding Hood not only wears the skin of the wolf but she also carries a pigskin case.

Even though it does not relate too much to the rewriting of the original tale, it is possible to relate a common element, as while the naïve girl was devoured by the wolf, in this occasion, the naïve pig meets its end at the hands of Little Red Riding Hood. A happy ending is not really determined by the characteristics which are firstly described as positive as innocence. The evil the wolf represents is defeated by the presence of Little Red Riding Hood who acts correctly when she saves the pig, although she does it for her own benefit, and the affected one is the pig. This seems to raise the complexity that the same text acquires as it is rewritten and leads to create versions which tell the life of the negative character of the classic tales.

Finally, it is worth emphasizing a rewriting of the original text: the version of the tale entitled *The Wolf and the Seven Young Kids* by the Brothers Grimm, where the element of deception is recreated to devour the weakest one. However, the cleverness of the young kids, which helped the girl to free herself from the danger of the wolf in previous versions, competes with the malicious slyness of the wolf, who passes himself as the young kids' mother, and means the end of the young kids. Although they will be later saved by the youngest kid, precisely thanks to his fear, not his cleverness, which makes him hide from the wolf and tell his mother what happened.

Conclusion

The perpetuity of the tale of Little Red Riding Hood does not lie in a single element; furthermore, it seems that it is not even necessary to refer to the red riding hood in order for the reader to identify the story of the girl. In the analysis of the different versions it has been possible to prove that the only common element to all the tales has been the character of the girl, while in almost all of them it has been the character of the grandmother, whether it is present or only mentioned in the text. Even if it is not the character of the grandmother which allows to identify the tale, but the fact that someone impersonates her in order to eat the girl. This is the concept which has survived in the social imaginary, but which has been influenced by a specific element: the red riding hood. Although the story starts with a girl wearing a red riding hood, the reader will not recognize the tale until the situation arises that the girl's grandmother is not the real grandmother.

Therefore, the recognition of the tale of Little Red Riding Hood lies in the deception, in the impersonation, that is, in a specific fact. However, it is true that the element of the red riding hood has allowed the creation of an archetype whose name is designated by the same element, Red Riding Hood. This allows the reader to identify this character through an image and not a narration. As it is the case with Roald Dahl's three pigs, where it is possible to unmistakably identify Little Red Riding Hood and her connection with the wolf. It is not necessary that Roald Dahl tells again the story of Little Red Riding Hood; it is well-known as it is part of the current popular tradition and, also, the collective imaginary allows to identify Little Red Riding Hood, which is the only thing the author seems interested in, as he obliquely introduces the past of Red Riding Hood as something known by the readers.

BEAUTY AND THE BEAST

The origin of the tale is attributed to the chapter of the *Methamorphoses* of Apuleius, which recreates the myth of Cupid and Psyche, from the 2nd century AD. Psyche is married but she has never seen her husband's face as he only stays with her in the conjugal bed at night. The sisters, jealous of her sister's fortune, make her believe the reason her husband does not allow her to see his face is because she is married to a monster. One night, Psyche decides to light an oil lamp in order to see her husband's face. The beauty of the young man lying next to her captivates her as it is Eros, son of goddess Aphrodite. However, the light wakes him up and boiling oil drops on his face, disfiguring him.

From the myth, it is possible to find different rewritings in both eastern and western cultures. "Virtually every culture knows this story in at least one of the variant forms of the tale type designated by folklorists as *The Search for the Lost Husband* or *The Man on a Quiest for His Lost Wife*" (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 25)

***Urashima the Fisherman*¹³⁴ (From Tango fudoki 713 A. D.)**

This is the oldest known version whose plot is related to the *Beauty and the Beast* tale. However, the protagonist is not feminine but masculine. The original tale comes from the Japanese tradition. One day Urushima goes fishing and he catches in his net a five colour turtle which he leaves in his boat. Suddenly, he falls in a deep dream and feels the presence of a maid. The turtle happens to be an immortal woman who lives in the sky and she has now been released. This is the reference which allows to relate this tale to the popular tradition of *Beauty and the Beast*; the transformation of the animal, or animalized being, into human will be the basic element which has survived in the social imaginary. The action of magic, the magic element, allows to justify the transformation, and it also justifies the tale as a part of the popular tradition of fantasy.

When he opens and closes his eyes, Urashima is brought to Eternal Mountain, an island where the earth is like jade, tower clocks and palaces built with gems. A place

¹³⁴ From Tango fudoki (Account of the Providence of Tango), 713 A.D., in *Japanese Tales*, comp. and trans. Royall Tyler (New York: Pantheon, 1987).

where the sun never sets. The palace is isolated from the world; in the different translations the place changes, it is either in the sky, or in the deep sea, but all of them are isolated from the human world. This factor also appears in the myth of Psyche, as Cupid's palace is also a remote place. This element will be recreated in the tradition of the tale.

Urashima is met by seven women who remind of the Pleiades, who tell him about the differences between human and divine beings. Urashima forgets about his past life and spends three years in that island. One day the fisherman feels homesick and wants to see his parents again. He says good bye to the maid and she gives him a box decorated with jewels which he must never open if he ever wants to come back to the palace. When the fisherman touches the box he falls unconscious and wakes up in his boat. Seemingly, only a few minutes have gone by; the experience seems to have been a dream and the feelings the fisherman describes confirm it. He is in the very same place where he found the turtle, the sun is almost in the same place and he wears the same clothes. However, when he gets to the village, everything has changed, everything is modernized, and when he asks about his parents, a man confirms that three hundred years have gone by. This real fact confirms that what he lived was not only a dream but also temporal laws pass without distinction in Eternal Mountain and the land he belongs to. The former ruled by laws of fantasy, the latter by laws of reality. Urashima wishes to go back to Eternal Mountain, but he forgets the warning of the maid and opens the box. Then, a fragrance leaves the box; it takes the form of the maid in the wind and it fades away. He understands that he cannot come back, cries and sings and the clouds bring his love message to the maid. There exists another ending that describes how a white cloud leaves the box. The fisherman chases after it, but, as he does so, the mortal years pass on in his body and ends up dying on the sand of the beach.

In other versions, the maid is the sea god's daughter and they have to row to the Palace of the Dragon, where no man has ever set foot on, which is infinite and is covered in clouds. In other, the palace is at the bottom of the sea; but it is always an isolated space from the rest of the world. One of the rewritings that gathers this Japanese tale is from 1887, written by Juan Valera and entitled "El pescadorcito Urashima".

The Swan Maiden¹³⁵ (AT 400, 313, or 465 A.D) Tale of a Mythical Creature

The protagonist of this tale is also masculine. A young man sees three flying swans. When they land they take off their feather suit and the swans turn into maids. The metamorphosis is related to the transformation of the animal into human, an element of the cultural tradition of the tale *Beauty and the Beast*.

The young man's mother tells him that whenever he has the opportunity, he must hide one of the feather suits, so that he can marry one of the maids. When the maids are having a bath, the young man takes one of the suits, so that when the maids come out of the water one of them cannot turn into a swan and she is abandoned by the others. This matches up with the element of isolation; the maid is isolated by the others because of the young man. Although this time there is a change of roles as the character who has the appearance of an animal is the isolated one and not the one that isolates. Seven years later, the young man tells the story of how he found his wife. When she listens to the story, she looks for her feather suit, puts it on and flies away through an open window.

It is worth noting the transformation of the animal among the characteristics that allow to identify this tale as a rewriting of *Beauty and the Beast*, even though it is the feminine character who undergoes this transformation, as in the tale of the fisherman Urashima. Another plot characteristic which is kept in the rewritings is the isolation of the character from the characters. In the tale of the fisherman Urashima, it is the fisherman who is isolated from the world by the feminine character but out of his own volition; he wishes to come with the goddess. In the tale of the swan maid, the isolation becomes the captivity of the character of Beauty at the hands of the male character, the Beast.

It is necessary to mention here the numerous references between this tale and the ballet *Swan Lake* by Tchaikovsky, where the beauty also turns into a swan. However, in the case of the ballet, she is captive because a sorcerer casts a spell, whereas in this tale there is no explanation for it.

¹³⁵ In *Scandinavian Folk and Fairy Tales*, comp. Claire Booss (New York: Avenel Books, 1984).

***The Pig King*¹³⁶ Giovanni Francesco Straparola (1550)**

In this version the story of the tale starts to develop in more detail. From the beginning the beast is marked in his birth and the reason is known. Three fairies bewitch a queen who cannot have children. The animal appearance of the beast character is always justified by magic.

The tale starts with a reflection referring to the birth of the son of king Galeotto of Anglia and his wife Ersilia, daughter of Matthias, king of Hungary. «Fair ladies, if man were to spend a thousand years in rendering thanks to his Creator for having made him in the form of a human and not of a brute beast, he could not speak gratitude enough» (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 42). Three fairies find the queen asleep and give three gifts to the son in her womb; they give him many virtues, they make him wise and, also, no one will be able to hurt him. However, he will be born in the shape of a pig and his manners will be those of a pig; he will keep this appearance until he gets married three times.

When the King finds out, he considers throwing the pregnant queen to the sea, but when the son is born he decides to bring him up as a human, but the prince keeps his pig customs and because of that he is isolated in the castle. The prince decides to get married, but the king and the queen refuse to look for a noble woman for his son; so the queen asks a poor woman to allow the marriage of one of her three daughters with the prince. At the wedding night, the prince's wife decides to kill him, but he had listened to her and he kills her in self-defence. The prince marries again with another of the poor woman's daughters, but the same happens again. Finally, he marries the youngest daughter, Meldina, who is different to her sisters as she is more beautiful and kind, and she treats him very well. One day, the wife finds out that the pig skin can be taken off and finds an attractive man under it. When this wonder is discovered, the king decides to make him king.

¹³⁶ *The Facetious Nights of Straparola*, trans. W. G. Waters (London: Society of Bibliophiles, 1891).

The elements included in this rewriting allow their identification in the tradition of the social imaginary; mainly, the presence of the beast because of a spell, and the presence of the beauty who allows the transformation of the beast into human.

***Beauty and the Beast*¹³⁷ Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (1756)**

The first French version which gathers and shapes the tradition of *Beauty and the Beast* is a French tale published in 1740 by Gabrielle de Villeneuve. The source of Villeneuve's tale is considered to be one of the tales told by the characters of *The Nights of Straparola* by Gianfrancesco Straparola, a collection which imitates the structure of *The Decameron* by Giovanni Boccaccio.

However, the version of Jean-Marie Leprince de Beaumont is the most well-known. It is not much different from Villeneuve's tale except for the length, as Beaumont's tale is shorter.

Madame de Beaumont's version of *Beauty and the Best* not only endorses the importance of obedience and self-denial, but also uses the tale to preach the transformative power of love, more specially the importance of valuing essences over appearances. That the latter lesson should be inscribed in a tale with a heroine who embodies physical perfection and a seamless fit between external appearances and inner essences is an irony that seems to have escaped the French governess. In men, by contrast, external appearances, and even charm, count for nothing. (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 27)

In this case, the presence of the beast is unknown until the story is well developed. It is the story of a very rich merchant who has three sons and three daughters. The youngest daughter was the most beautiful one and was nicknamed "the beautiful child", so everybody called her Beauty. Beauty was the most kind-hearted and the most humble of her sisters. While the sisters showed off before the poor people and went to balls, Beauty stayed reading at home. The three sisters refused all the suitors: the elder sisters because they only wanted to marry a noble man; Beauty did so politely because she wanted to stay longer with her father.

¹³⁷ *In Le Magasin des Enfants* (London: Haberkorn, 1756).

The merchant loses all his goods and they have to move to a small house in the countryside to start working as peasants. While Beauty gets up early to prepare lunch for her family, the sisters spent the day complaining and making fun of Beauty.

On one occasion, the father goes to the city to receive some goods that will make them rich again. The sisters ask him for dresses, but Beauty does not want anything. As her father insists, she asks for a rose. However, the merchant finds out that there is lawsuit for the goods, so he is still poor. Then, he chases after a light which brings him to a palace. There is no one around but there is a banquet ready, so he decides to eat and sleep. The next morning, he finds a made-to-measure suit instead of his old clothes. He thinks fairies have done so, what allows him to connect with the magic tradition which will justify all the antirrealist events. When the merchant is leaving, he sees roses in the garden and decides to cut a white rose. At this moment, a growling beast appears and accuses him of being ungrateful because of cutting a rose when the beast saved his life. The beast wants to kill him but the merchant implores forgiveness and the beast accepts it if one of his daughters decides to die in his place. The beast gives him three months and a chest which the merchant fills up with gold so that his children do not go hungry. The chest appears suddenly in the merchant's bedroom and decides to tell only Beauty. Beauty decides to sacrifice herself out of love for her father, so that she becomes a captive of the beast. When she leaves, her sisters have to use onions to cry for her. When she gets to the castle, Beauty finds a banquet and she thinks that the beast wants her to fatten up to eat her and trembles. However, when she falls asleep she dreams with a woman who tells her that her good deed will be rewarded.

Beauty finds that her bedroom is magnificent, with a clavichord and a library and music books. There is also a mirror which allows her to see her father, another of the magic elements preserved in the tradition of the tale. The beast asks Beauty if she finds him ugly and she tells him so, although she finds him indulgent and she still trembles when he approaches. The beast makes Beauty owner of his house. He calls himself beast but Beauty tells him not to do so because he has a good heart and she prefers him ugly and good than human and evil. The beast asks her to marry him, but she refuses.

After three months, Beauty gets used to his ugliness because he visits her every afternoon at the same time. Every night the beast asks her if she wants to marry him.

The beast allows Beauty to go see her ill father. Beauty promises to come back after eight days or the beast will die of a broken heart. In order for her to come back, she only needs to put her ring on her table when she goes to sleep. When Beauty wakes up she is in her father's house and she finds a chest full of gold and diamond dresses. Beauty wants to give these to her sisters as a present but the chest disappears. Her father tells her that surely the beast wants her to keep them for herself, and the chest appears again. The two sisters are married and live unhappy. One of them married a handsome man who only thinks of himself. The other has a husband who humiliates everybody, and also her. The sisters are jealous of her happiness, so they decide to delay her so that the beast believes she has broken her promise and so he eats her up. Beauty decides to stay eight more days, even though she misses the beast. The tenth day Beauty has a nightmare and sees the beast lifeless in the garden. Beauty decides to marry the beast as he is good-natured and kind. When Beauty wakes up she finds herself in the palace. She waits for the beast at nine at night but he does not appear. She decides to go to the garden and finds him lying down, lifeless, almost starved to death. Then, she realizes she loves him.

The whole palace illuminates; there are fireworks and music. The beast turns into a very handsome prince, as he was enchanted. An evil fairy casted a spell on him which made him ugly and unintelligent until a beautiful young woman wanted to marry him. The beautiful lady from the dream brings Beauty's family to the room and praises Beauty for choosing virtue before beauty and intelligence. The fairy, as a punishment for their jealousy, turns the sisters into statues but allows them to keep their reason and make them stay at the doors of Beauty's palace. The sisters would never recover their appearance as it is not possible to get rid of a jealous and envious heart.

At this point, the fairy taps the floor with her wand and carries all the people in the room to the prince's kingdom. His subjects welcome him joyfully and shortly after, they celebrate the wedding with Beauty, who lives with him long years in perfect happiness, as its foundation is virtue.

In this rewriting it is possible to find all the elements that the popular tradition of the tale *Beauty and the Beast* gathers. Furthermore, it will be the basis for musical, theatre and cinematographic adaptations. Among these elements the interventions of magic stands out, as it is present since the moment Beauty's father comes into the

beast's palace; although it will not be revealed until the end of the tale. The beast calls itself a beast, but actually it does not show the manners of a beast, but it feels intimidated by its own appearance. In this tale, the evolution of the topic of the love between the characters of Beauty and the beast is reflected, even though any other character evolves psychologically.

***The Frog King, or Iron Heinrich*¹³⁸ Brothers Grimm (1812)**

In the tradition of the imaginary this version of this tale has been preserved without relating it directly to the tale of *Beauty and the Beast*. However, it is possible to find not only direct connections but also western rewritings which keep the elements which connect both tales in the social imaginary. However, there are also some differences in relation to other rewritings, as for example, the personality of Beauty is standoffish while the character of the beast is submissive and his animalized appearance does not cause fear, so he lacks any power.

A princess, the youngest and most beautiful of the sisters, always walks to a fountain in the forest to play with a golden ball. On one occasion she drops it in the water and she cannot recover it. She weeps and a frog comes to her. The frog will recover the ball for her if she promises to be her friend. The princess accepts but she has no intention of keeping her promise and, when she has the ball, she runs away. The next day, the frog appears in the palace. When the king listens to the story of the frog, he forces his daughter to keep her promise. He allows the frog to eat from the princess' plate and to sleep in her bed. The princess, disgusted when the frog asks to come into her bed, throws the frog against the wall. The frog turns into a handsome prince; a witch had casted a spell on him. The princess marries the prince and the prince's servant, called Faithful Heinrich, fetches them in a carriage. When the prince turned into a frog, Heinrich had three hoops placed around his heart to keep it from bursting with pain and sorrow. On the way back, his happiness is such that the hoops burst.

«Heinrich, the coach is falling apart»

¹³⁸ Jacob and Wilhem Grimm "Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich" in *Kinder und Hausmärchen*, 7th ed. (Berlin: Dieterich, 1857; first published: Berlin: Realschulbuchhandlung, 1812).

«No, my lord, 'tis not the coach,
But a hoop from round my heart,
Which was in such pain,
While you were down in the well,
Living there as a frog» (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 50)

***The Frog Princess*¹³⁹ Alexander Afanasev (1855-64)**

Among the Russian tales one stands out whose plot is related to the tradition of the tale *Beauty and the beast*, although the plot is directly related to the Brothers Grimm's tale *The King Frog, or Iron Heinrich*. The main topic is the marriage of a young prince with an animal, in this case, a frog, which in reality is a very beautiful lady. This reminds us of the tale of the fisherman Urhasima, as it was also a young woman who turned into an animal.

A tsar asks his three sons to shoot an arrow, and wherever it stops they will find their wife. While the older brothers marry women, the youngest one, Ivan, is not so fortunate and has to marry a frog. The tsar decides to put the wives to the test, what worries Ivan, as his wife is a frog which cannot attend the tsar's requests. However, when Ivan is sleeping, the frog takes off her skin and turns into a beautiful woman called Elena the Fair; so, she can fulfil the tsar's requests and even overcome the other wives. When the tsar requires the presence of the wives, the brothers' wives mock Ivan, but a beautiful woman appears on a carriage and this is the first time Ivan sees the true appearance of his wife.

Ivan took and burned the frog's skin and she lay down to sleep with Prince Ivan, but before daybreak she said to him "If you had waited a little, I would have been yours. Seek me beyond the thrice ninth land, in the thrice tenth

¹³⁹ From *Russian Fairy Tales* by Norbert Guterman, ed. And trans.; coll. By Alexander Afanasev.

kingdom”. The princess vanished. Ivan waited for two years. He walked a long time and he saw a little hut where an old woman lived. The old woman gave him to eat and to drink. Ivan asked for Elena the Fair, she no longer remembers thee. “Go now to my middle sister”, the middle sister said she is marrying someone else, but it now too late. Elena now living with the eldest sister (of the old woman) “Elena will turn into a spindle, and her dress will turn into gold thread (...) Break the spindle; throw the top of it in back of thee, and the bottom of it in front of thee. Then she will appear before thee. (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 71)

Ivan recovers his wife and becomes the heir of the tsar. In some translations the old woman who indicates the prince Ivan what he has to do to recover his wife is the popular Russian figure of the witch Baba Yaga.

The difference between this tale and the Brothers Grimm’s tale is that the marriage happens after the transformation of the frog. The true identity of the frog is concealed to Ivan, but when he sleeps the frog takes off her skin and calls her servants to help her fulfil the challenges the tsar proposes.

The brothers’ wives are identified with the figure of the sisters in the different tales, they are jealous and they try to look down on the figure of the beauty, even though in this case, the role of Beauty is not the same as in the previous rewritings.

The appearance of Ivan’s wife is unexpected and the actions of the frog transformed into a woman surprise everyone. During the banquet, the woman drinks a bit of her cup and puts the rest in the left sleeve; when she eats, she keeps the bones in her right sleeve. During the ball, a lake and some swans come out from the sleeves of her dress. The other wives try to imitate her but they only sprinkle the other guests and hit the tsar in his eye with a bone.

Among the elements that stand out in the tradition of the imaginary, it is possible to highlight the ignorance of the protagonist before the animalized being, that is to say, that he or she does not know it can transform into human. The cause of the isolation of the protagonist, of the character of Beauty, in this case of Ivan, is also a motif of the

figure of the beast. As he is married to a frog, he must stay in the pond where he found her, and the frog acts when Ivan is asleep.

It is worth noting the difference with the other rewritings and the end of the tale, but it can be otherwise related to the determined attitude of the character of Beauty. Beauty, in the previous rewritings, decides to go back home and her forgetfulness almost causes the death of the Beast, but her resolution to love him allows his salvation. In this case, Ivan acts without thinking and burns the skin of the frog, sentencing his wife to abandon him. However, Ivan decides to search for her, proving his love and saving her from her sentence.

***The Tiger's Bride*¹⁴⁰ Angela Carter (1979)**

The Bloody Chamber is a compilation of ten traditional tales adapted by the author to her times, end of 20th century. She shows the independent personality of the feminine characters and the constant references to the sexual act and the corporal symbolism of the feminine figure.

The Tiger's Bride is a modern rewriting of the popular tale *Beauty and the Beast*. The author is inspired in the intertextuality that connects the social imaginary in order to deconstruct the tradition of the tale.

The first line of the tale is "My father lost me to The Beast at cards" (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 50), which places the narrative point of view in the protagonist. The tradition of innocence in the figure of Beauty is broken, as she judges her father and demands her independence.

The author preserves elements which allow to connect with the elements of the social imaginary; for example, the father has to hand over his daughter to the character of the beast, or the symbol of the rose, since the protagonist's British nanny called her "Christmas rose" as an appellative. However, while in the traditional tale the beast is an unknown character for the rest of the society, in this case he is the most powerful man in the Italian city of Milan. The feeling of fantasy which directly connects with the

¹⁴⁰ *The Bloody Chamber and Other Stories* (New York: Penguin, 1993).

popular tradition originates in the daydreaming figure of the British nanny. She used to talk about a tiger man in London, born of a woman and a bear. This story marks the protagonist. “If you don’t stop plaguing the nursemaids, my beauty, the tiger-man will come and take you away” (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 55)

Finally, just as in every other rewriting, the figure of Beauty falls in love with the beast. “He will lick the skin off me! (...). My earrings turned back to water and trickled down my shoulders. I shrugged the drops off my beautiful fur” (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 66)

The main motivation of this rewriting focuses on the feminine version of the protagonist. Within the tale, the reader may not get to know every character. However, each of them passes on a certain familiarity due to the tradition of the social imaginary. For example, the servant who interacts with the protagonist is a puppet and assures her that there is nothing human in that place.

Conclusion

“Written at the dawn of the Enlightenment, it attempted to steady the fears of young women, to reconcile them to the custom of arranged marriages, and to brace them for an alliance that required them to efface their own desires, and to submit to the will of a ‘monster’” (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 28). Numerous are the elements found in this story which give rise to the rewrite. In the first place, the inflexion of the plot; the symbol of the Beast transformation; the allegory of Beauty herself; and the myth of romantic love. Besides, other elements survive in the tradition of the social imaginary and also they survive in most of the rewritings: the isolated space of the world where the beast lives, the captivity of Beauty, the homesickness, the broken promise due to the forgetfulness and the loss of the loved one when the promise is broken.

Among the elements which are repeated in its rewriting, the transformation of the animal is the most recurring. In fact, the transformation of the beast is usually a noble character which has been bewitched, except in the case of *The Swan Maiden*. In some versions, it is possible to deduce the noble origin of the beast from the beginning, as he lives in a castle full of comforts. The popular tradition includes the transformation of a beast, what allows relating the concept of the unnatural, the monstrous, the

deformed, the ugly, sinister and unpleasant to the power which he generates as terror. Concepts which give place to more variability of study. So, the transformation of the animal has given place to the origin of another tale and its own tradition within the social imaginary, as it is the case of *The King Frog* or *The Princess Frog*.

The factor to bear in mind in the rewriting of the tale *The fisherman Urashima* is the appearance. The appearance is the main engine in the popular tradition of *Beauty and the Beast*. However, while in other rewritings there is some refusal, there is none in this case. It is the only version where there is no reference to the concept of ugly or unpleasant. There is not any refusal to unknown either. The appearance is evident in this change from the supernatural to the real world, where everything, seemingly, remains the same. What is apparent for the protagonist is a reality within the context of the tale; in this case, the perception of time. The common factor which allows relating this tale to the rest of the rewritings and with the origin of the plot is that the protagonist does not keep his promise. The element of the promise is a factor whose popular influence will be reflected and will be determining in the tale *Bluebeard*.

In the tradition of the imaginary the figure of the sisters, wives in the case of the tale *The Frog Princess* -even though it is not so representative and it is omitted in some rewritings- connects to the origin of the tale. As Psyche's sisters are the ones who incite the former to discover the face of her husband. In Veri's and Beaumont's tales, the first western rewritings, the sisters also act out of jealousy wishing her bad. After this rewritings, the figures of the sisters, or the brothers' wives in the case of the Russian tale, disappear from the social imaginary.

SNOW WHITE

The first reference which has to be made when talking about *Snow White* is the origin of the protagonist in fiction. The origin of the protagonist is always a mystery, the father is never revealed and even the mother is surprised when she finds out she is pregnant. Besides this, the elements which allow to recognize the tale of *Snow White* within the popular tradition is the description of the protagonist, which survives in the social imaginary: skin as white as snow, hair as black as ebony and lips as red as blood. Snow White, just as other traditional characters of the tales, is deprived of the life which befits her and she must flee to save her life. This prototype allows to identify her with

the tale *Sleeping Beauty*, as both protagonists must hide from the rest of the world, they are cursed with the sleeping death and their salvation depends on an external element. In the case of Snow White, she has to spit the apple piece; it does not depend on her own determination, kindness and intelligence as it is the case in other tales.

However, there exist many connections among the different rewritings of Snow White, as for example: the jealousy of the antagonist, the absence of the saviour in the whole tale and his appearance only when Snow White is dead, and the presence of the seven characters who shelter Snow White: sometimes giants, sometimes dwarfs; even though the figure of the seven dwarfs is the one which has survived in the social imaginary.

Snow White many vary tremendously from culture to culture in its details, but it has an easily identifiable, stable core. Steven Swann Jones, modifying and refining the structure outline in the Aarne-Thompson index, emphasizes nine episodes: origin (birth of the heroine), jealousy, expulsion, adoption, renewed jealousy, death, exhibition, resuscitation and resolution. But while Swann captures the defining features of the tension of binary oppositions (birth/death, expulsion/adoption, jealousy/affection, etc.), he is at a loss when it comes to accounting for the staying power of this cultural story. Rather than drawing definite conclusions about what is at stake in a plot driven by competitive energy, he cautiously formulates what he perceives to be the tale's shaping force (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 74)

***The Young Slave*¹⁴¹ Giambattista Basile (1634-1636)**

The first text which gathers the tradition of Snow White does not reveal the desire of the mother to have a daughter with skin as white as snow, as we have in the social imaginary. Cilia, the single sister of the baron of Serva-scura, is with child after eating the leaf of a rose-tree. Cilia tries to hide her pregnancy and secretly she gives birth to a girl, Lisa. Seven fairies arrive to each give her a charm, but the last one trips and breaks the glass jar where she had her charm. For this reason, she curses her and

¹⁴¹ In *The Pentamerone*, trans. Benedetto Croce (London: John Lane the Bodley, 1932).

when she is seven her mother will stick a comb in her hair while combing her and she will die. This turn in the narration allows to introduce in this tale an element which stands out in fairy tales: premonition. In some cases, the future being revealed implies that the same characters, trying to avoid the fulfilment of the prophecy, allow the consequences which lead to that very end. However, it seems that in the tale *The Young Slave* the mother does not try to abolish destiny, as when this happens, she puts her daughter's body within seven crystal chests in a room, she locks it and keeps the key in her pocket. Cilia, when she feels she is about to die, gives the key to her brother, making him promise he will never open the door. Later on, the wife of the baron takes advantage of her husband being hunting and decides to enter the room. When she sees Lisa's body, who had now grown up and was a woman, she tries to murder her. When she hits the chests though, the comb falls down and Lisa wakes up saying, "mother, mother". The baroness dresses Lisa as a slave, with poor garments and she abuses her. One day, Lisa asks the baron for a doll, a knife and a pumice-stone. Lisa tells her story to the doll and swears to stab herself if it does not answer. She opens the stomach of the doll to put the stone inside, and the doll comes alive: magic element which reveals the truth. This element is kept in the tradition but instead of a doll, it will be a mirror and the queen will own it. The baron listens to the story in the answer of the doll, punishes his wife and sends her back to her parents' house and he has Lisa married to a man who he himself chooses.

It is important to highlight that when the baron punishes his wife the narration refers to the name of Medea: "and left her in charge of one of his relations in order that she should get better, for the hard usage inflicted on her by that heart of a Medea had made her quite thin and pale" (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 82). The presence of myths in the popular culture of the fairy tales is very relevant. It seems that there is a prototype which guides the oral tradition of the tales. In this case, Medea killed her own children in order to punish her husband Jason.

The magic is emphasized in this tale since the very beginning, as it acts on the baron's sister when she gets pregnant by just eating the leaf of a rose-tree. Also, the fairies give charms to the girl when she is born. The element of magic in the tradition of the tale *Snow White* is very relevant. In this case, magic is what curses the girl to sleep so many years, but at the same time it gives her the chance to be saved. When the doll

comes alive, it avoids that Lisa stabs herself and also it allows that the baron listens to the story of the girl.

***Snow White*¹⁴² Brothers Grimm (1812)**

The rewriting of *The Young Slave* by the Brothers Grimm is the version which becomes popular and is recognized within the social imaginary. The tradition will keep many of the details of this tale. First of all, the magic origin of Snow White: one winter day, the queen pricked her finger while sewing. As three drops of blood fell on the snow, she makes a wish for a child as white as snow, as red as blood and as black as the wood in the frame of the window. As a result of this wish, Snow White will be born. The queen dies, though, when she is giving birth to her daughter.

The king marries again with a pretty but arrogant woman. The new queen owns a magic mirror which says who is the most beautiful woman. When Snow White is seven years old, the mirror considers her more beautiful than the queen. For this reason, she asks a huntsman to kill the girl and bring her lungs and liver as a proof. However, the huntsman takes pity on Snow White and he gives the queen the lungs and liver of a boar. The queen thinks that they are Snow White's and she has them cooked to eat them. The element of cannibalism is omitted in the social imaginary, but not the cruelty of the stepmother.

Snow White finds shelter in the seven dwarfs' house who will allow her to stay as long as she does the housework. The queen will find Snow White thanks to the mirror and tries to murder her three times. In order to deceive her, she disguises herself as a pedlar selling laces and she tries to suffocate her. The second time, she tries to murder her with a poisoned comb. But the dwarfs save her both times and warn Snow White not to open the door to anyone. For a third time, the queen manages to deceive Snow White and makes her bite the half of a poisoned apple. As the dwarfs see that she still looks beautiful, they decide to build a glass coffin and put her on a mountain. One day a prince falls in love with her and when they are carrying away the coffin it shakes and the piece of apple falls out of Snow White's throat and she wakes up. When they

¹⁴² Jacob and Wilhem Grimm "Schneewittchen" in *Kinder und Hausmärchen*, 7th ed. (Berlin: Dieterich, 1857; first published: Berlin: Realschulbuchhandlung, 1812).

celebrate the wedding the queen attends as the mirror says that that woman is more beautiful than she is. When she finds out Snow White, the servants force her to step into a pair of red-hot shoes and she dances until she drops dead.

The tradition keeps the rhyme the queen uses to ask the mirror. This allows to identify it directly with the character of the wicked queen in Snow White. “Mirror, mirror, on the wall / Who’s the fairest one of all?” (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 83)

In the tale of the Brothers Grim, as well as in the one of *The Young Slave*, the element of magic is the main engine of the plot. Snow White’s stepmother decides to murder the main character because the mirror recognizes her as the most beautiful woman, more than the queen. Also, the queen will use black magic to try to put an end to Snow White’s life.

Another detail to take into account is that chance is what guides the protagonist towards her salvation. In the case of *The Young Slave*, the father hears Lisa talking to her doll, and in the case of *Snow White*, the movement of the carriage awakens Snow White.

***Lasair Gheug, the King of Ireland’s Daughter*¹⁴³ (Scottish Gaelic Version of *Snow White*)**

This Scottish version is a rewriting which combines the tales *The Young Slave* and *Snow White*. Also, it introduces a character which represents the typical figure in tales, a wicked old woman, sometimes called henwife. The old woman, in this tale Eachrais Ùrlair, is the one who incites the stepmother not to be good to her stepdaughter as when the king dies, the girl will inherit everything. The jealousy the stepmother feels is not caused because the stepdaughter is more beautiful than her, as in the two previous tales. The motivation is generated by the fear of the stepmother to lose power. The old woman becomes her accomplice. They plan to kill the king’s greyhound and make him believe his daughter did it. However, the king does not punish his daughter. After various attempts, killing the king’s son among them, they make the king believe his

¹⁴³ “A Scottish Gaelic Version of ‘Snow White’”, in *Scottish Studies* 9 (1969). Narrated by Mrs. Macmillan and recorded by Lady Evelyn Stewart-Murray (1891).; translated by Alan Bruford.

wife is ill and in order to save her, he has to give her his daughter's heart and liver. It is the very same reference to cannibalism as in the tale of the Brothers Grimm. However, the king orders to cook those of a pig and hides his daughter in the forest where he cuts a finger off her hand for each action they made him believe his daughter had done. He gives the girl a peck of gold and a peck of silver and abandons her. The girl is scared and the smell of blood attracts twelve cats. One of them happens to be king Lochlann's son, who marries the girl and they have three children.

The stepmother goes to wash in the garden where she asks a spring who is the most beautiful woman and the spring denounces the king's daughter. In the previous tales, the magic elements whose function is to tell the truth were the doll and the mirror. Both the spring and the mirror can reflect the image of the queen, but the doll is the image of the protagonist. It is not as faithful a reflection as the one of the two other elements, but it is a reference to the girl. The stepmother, then, decides to send her a box with three grains, which represent the three attempts to murder the girl. The grains stick on the stepdaughter's body and make her drop dead. Her husband does not want to bury her, so he locks her body in a room and marries again. The new wife enters the room and removes the three grains from her husband's first wife, the stepdaughter. When she wakes up, the second wife asks her to tell her story and when she finds out that she is the first wife of her husband, so she decides to leave the castle so that the king could be with his first wife. Then, they order to arrest the stepmother and burn her at the stake.

The changes which appear in this rewriting attract our attention. First of all, the jealousy of the stepmother does not come from her, but it is incited by an old woman, who, thanks to popular tradition, is recognized immediately as wicked. Another change is the presence of the protagonist's father, who intercedes to save his daughter by hiding her in the forest. Another of the changes is that the girl does not find seven dwarfs, but cats, and one of them will become her husband. Magic does not seem so relevant in this rewriting; however, it appears in the character of the old woman, who is recognized as a wicked witch in the tradition; in the fact that one of the cats which find the girl in the forest is a prince, and that three grains stuck on the protagonist's body make her drop dead. The end of this tale is also relevant, as it is the second wife, and not chance as in the two previous rewritings, the one who revives the protagonist.

It is possible to recognize this rewriting within the tradition of the social imaginary even though the elements may be scarce: first of all, the jealousy of the stepmother moves her to look for the end of the protagonist and, second, the protagonist suffers the sleeping death because of her stepmother's intervention.

***Snow White and the Seven Dwarfs*¹⁴⁴ Anne Sexton (1971)**

This rewriting is a poem which introduces modern elements: "She was full of life as soda pop" (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 98), "She opened her eyes as wide as Orphan Annie" (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 99). Other examples are the formulation of the question the stepmother asks the mirror, as if she was asking the weather forecast, and the metal shoes which the stepmother is forced to wear remind of the shape of roller skates. "and when she arrived there were/ red-hot iron shoes,/ in the manner of red-hot roller skates,/clamped upon her feet (...) her tongue flicking in and out/ like a gas jet" (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 99-100)

The poem starts by praising virginity as a beautiful image, as well as it describes the archetypal figure of the innocent girl, pale skin and blue eyes. Anne Sexton uses symbolic images which refer to the transformation from girl to woman because of the sexual act: she must keep her eyes closed waiting for the thrust of the unicorn.

No matter what life you lead/the virgin is a lovely number:/cheeks as fragile as cigarette paper,/arms and legs made of Limoges,/ lips like Vin Du Rhône, / rolling her china-blue doll eyes/ open and shut./Open to say,/Good Day Mama,/and shut for the thrust/of the unicorn./She is unsoiled./She is as white as a bonefish (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 96)

In the poem the contrast between the character of Snow White and the stepmother is developed. The girl is pretty but the beauty of the stepmother is wasted away by age. From the very beginning we already know the fate of the stepmother: dancing the fire dance with metal shoes.

¹⁴⁴ In *Transformations* (Boston: Houghton Mifflin, 1971).

This rewriting keeps the three elements that the stepmother uses to end Snow White's life: the lace, the poisoned comb and the apple. The author allows herself to judge Snow White as a stupid rabbit because she opens the door again after having suffered two attacks from the stepmother. Anne Sexton tries to add some humour to the rewriting of the tale with all the modern elements, as for example, the prince waits for so long next to the coffin that his hair turns green, or when the queen puts on the red-hot shoes she leaves the room like a gas jet. Also, the poem ends with a wink of Snow White, asking the mirror from time to time, just as her stepmother would do.

Conclusion

The rewriting of the tale of *Snow White* has given place to many studies, among them the one by Bettelheim about the relationship between the daughter and the mother, as two antagonists.

To account for the remarkable narrative stability and cultural durability of *Snow White*, most critics point to the tale's powerful staging of mother/daughter conflicts. Bruno Bettelheim defines those conflicts as oedipal and asserts that they are «left to our imagination» because «the person for whose love the two are in competition is never mentioned» Basing his interpretation of the story of the Grimm's *Snow White*, which features a «good» biological mother who died in childbirth and an «evil» queen (...). The oedipal child, he argues, as a deep need to preserve a positive image of mother, one uncontaminated by the natural feelings of anger and hostility that arise as differences develop between mother and child. The wicked stepmother of fairy tales «permits anger at this bad “stepmother” without endangering the goodwill of the true mother, who is viewed as a different person» (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 75)

For Bettelheim, the malice of the stepmother is, in the end, nothing more than a projection of the heroine's imagination. Some other studies refer to the presence of the father in the element of the mirror, where the patriarchal figure condemns the two characters to a fight to recognize the most beautiful one; the approval of the masculine figure. Gilbert and Gubar find the father acoustically present if physically absent: «His, surely, is the voice of the looking glass, the patriarchal voice of judgment that rules the

Queen's- and every woman's- self-evaluation» (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 76). The absence of the father is framed as an emphatic narrative denial that only reveals the extent to which he occupies center stage. What is at stake for the two female characters is, in sum, the love, affection, or approval of the voice in the mirror

In the tale *The Young Slave* by Giambattista Basile, an element which was the main engine of the myths in the Greek and Latin traditions is introduced. The premonitory element, in Greek mythology it was the oracle the one who revealed the future, is not kept in the tradition of the tale of *Snow White* within the social imaginary.

In this case, the masculine role in the family of the protagonist in *The Young Slave* and *Lasair Gheug, the King of Ireland's Daughter* is very relevant; it is not a passive character as it happens in the tale of the Brothers Grimm, where the father is not even mentioned. The uncle in *The Young Slave* protects his niece from his wife; the father in *Lasair Gheug, the King of Ireland's Daughter* intercedes and avoids that his daughter is killed, although in order to achieve it, he has to hide her in the forest. In the tale of the Brothers Grimm, this function is carried out by the huntsman.

The narrative action which has survived within the social imaginary has been the stepmother's obsession, due to her jealousy, to kill Snow White in order to be proclaimed the most beautiful. The narrative action has allowed to preserve, then, the flight of Snow White, the revealing object and the sleeping death. These are the elements which allow to recognize the rewritings of the tale within the popular tradition of *Snow White*.

CINDERELLA

The tale of *Cinderella*, together with some others as *Snow White*, is part of the western popular tradition. However, it is possible to find a record of the story of Cinderella among eastern culture tales. "Cinderella has been reinvented by so many different cultures that is hardly surprising to find that she is sometimes cruel and vindictive at other times compassionate and kind" (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 102)

In the popular tradition, the tale of *Cinderella* is identified by the story of an abused girl who is condemned to serve her stepmother and stepsisters as a maid. Cinderella will find happiness, thanks to the intervention of her fairy godmother, when

the prince of the kingdom finds her using as the only clue a shoe that the young girl loses. However, in spite of the shoe having survived in the tradition, it is possible to find different objects who refer to this fact: the possession of an object which allows to identify the owner; the identity of Cinderella is symbolized by the object. The same happens with the fairy godmother. In other rewritings, she is an animal or a tree, but there will always be a magic character that protects and grants wishes to the main character. These are the most important elements within the social imaginary in the popular tradition of the tale *Cinderella*.

***Yeh-hsien*¹⁴⁵ (recorded c. 850 A.D)**

This Chinese tale tells the story of mining boss' first wife's daughter, Wu. When she dies, the second wife, who also has a daughter, takes care of her. The father dies shortly after that. The stepmother is jealous because the first daughter has more virtues than her own daughter and because of that, she abuses her and orders her to do the house chores. This event, which survives in the different rewritings, marks the tragedy of the protagonist's life. The girl had as a friend a fish with big golden eyes and red fins, which the stepmother kills in order to make the girl suffer. An old man tells the girl where to find the remains and tells her the magic power of the fish. For this reason, every time the girl needs something, she asks the fish bones for it. The bones are the protective element whose intervention will allow the girl to find her happy ending.

During the celebration of the Spring Festival, the stepmother does not allow Wu to go in order to avoid her finding a husband before her own daughter. However, the girl asks for the wish to the fish bones and she appears dressed in luxury and wearing golden shoes with small fish engraved in precious stones. Everybody admires her but she runs away and loses a shoe. The dress disappears, except the golden shoe. The king To'h-an gets hold of the other shoe and puts it into a pavilion in order to find the owner. The king is so obsessed with the shoe that he tortures people until he finds out who the owner of the shoe is. The girl approaches the pavilion and she is brought before the king, who does not believe her until she shows the other shoe. When she puts on the two

¹⁴⁵ "The Chinese Chinese Cinderella Story" *Flok-Love*, vol. 58. (London: The Folklore Society, 1947). Narrated by Li Shih-yüan and recorder by Tuan Ch'eng-shih (c. 850 A.D.); translated by Arthur Waley (1947).

shoes her poor clothes turn into a wonderful dress. The king marries her and sends the stepmother and her daughter to live in a cave, and he forbids them to leave it. One day the cave collapses and they are buried there.

In this tale we can find different elements who survive in the popular tradition: the absence of the protagonist's biological parents, the stepmother's abuse, the sister's envy, the magic element which grants wishes and allows the protagonist to attend the royal ball, the obsession of the royal character, the identification of the protagonist with the lost object and the punishment to the stepmother and her daughter.

***The Story of the Black Cow*¹⁴⁶ (Tale from the Himalayas)**

This tale introduces a masculine protagonist who can be identified with the traditional character of Cinderella. The beginning of the narration introduces a family made up by a Brahman, the first wife's son and a second wife who has a daughter. The stepmother is cruel to the son of the first marriage: when the boy goes out with the cattle she gives him a cake made of ashes for lunch. As the boy is suffering his misfortunes a black cow appears and listens to his story. It starts to scratch the soil and sweets sprout; the boy shares them with his sister. The sister gives away her brother and before the stepmother can hurt the cow, the boy flees with it. They live in a forest where they find a snake that the cow feeds with its milk. The snake grants a wish to the cow and it asks for the boy to be dressed in gold from head to foot. Then, the boy's hair turns golden. Once, a fish eats the boy's hair and this fish ends up in the palace. When they open up the fish and they find out the golden hair, the princess wants to meet the owner of the hair. The boy marries the princess. After some time, the boy remembers the black cow, but when he tries to find it, he can only find its bones. He decides to hold a funeral and, after swearing he would give his own life so that the cow comes back to life, the cow revives.

In this tale the wish of the boy to attend a royal ball does not exist, but the wish to get something better than the stepmother's cruelty does. Likewise, a protecting element which allows the boy to find happiness exists; in this case, the black cow. There

¹⁴⁶ Alice Elizabeth Dracott, "The Story of the Black Cow", in *Simla Village Tales, or Folk Tales from the Himalayas* (London: John Murray, 1906).

is also a reference to the obsession of the royal character to find the owner of the lost object; in this case, the golden hair. In this tale the punishment to the stepmother and her daughter is omitted but it keeps the happy ending with the marriage of the protagonist with a character of the royalty.

***The Princess in the Suit of Leather*¹⁴⁷ (Egyptian folktale)**

This is a popular tale of Egyptian folklore which will be rewritten on different occasions in the western culture, as it is the tale *Donkeyskin* by Charles Perrault and *Catskin* by Joseph Jacobs.

In these rewritings the father represents a fundamental role, being so different from the original tale of *Cinderella*, where the father's role is practically none. The reason is that it will be the father's acts which lead the protagonist to disguise herself instead of the stepmother's attitude.

Before dying, the king's wife makes him promise he will only marry a woman who can wear an anklet she owns. As the only woman who can wear it is the princess, the king decides to discuss it with a judge who, in order to get the king's approval, lies and assures that he can marry his daughter as he is the king. The princess tries to postpone the wedding and asks for a golden dress and a feathered dress. The king manages to get them, and so the princess flees and hides under a leather coat. When she reaches a palace a slave mistakes her with a monster, but the sultan's wife sees she is a woman and allows her to work in the castle. One night they throw a party for the sultan's harem and the sultan's wife invites her to join them with all the servants and slaves. She wears one of her dresses at night and dances with the prince, but she then leaves not saying who she is. This goes on for three nights. The prince decides to go looking for the woman. Juleidah drops in the food she is making the prince's ring, which he lost in the ball. When the prince finds the ring in his food, he realizes she is the woman with whom he had danced and he decides to marry her. The tale finishes with the reunion of the protagonist with her father.

¹⁴⁷ *Arab Folktales*, trans. And ed. Inea Bushnaq (New York: Pantheon, 1986).

In this tale, as in its rewritings, the role of the stepmother and the stepsisters does not appear, but it is the mother's own wish which determines the fate of the protagonist and leads the protagonist to hide her real identity under the leather of an animal.

***Cinderella*¹⁴⁸ Lin Lan (around 850)**

This popular Chinese tale personifies the character of Cinderella with the name of Bella. Bella has a spoiled and capricious younger stepsister, who also has her face covered with pustules. Her stepmother does not allow Bella to attend the theatre, but on condition that she plait the hemp in her bedroom. However, Bella manages to do it, because a yellow cow, which is her friend, helps her. The cow shows Bella how to do all the tasks the stepmother sets on her so that she finishes early. When the stepmother finds out, she kills the cow and Bella keeps her bones in her bedroom. The bones make a white dress, some shoes and a horse appear. Bella decides to ride her horse, but one of the shoes falls off. A fisherman and a merchant offer to pick the shoe up if she marries one of them, but Bella refuses and decides to wait. In the end, a very attractive student appears and she decides to marry him. The stepsister pushes Bella down a well and the stepmother sends the student a message telling him Bella has a fist of smallpox. Two months later the stepmother sends her own daughter and the student is horrified by the girl's face, but the stepsister deceives him by saying it is due to the illness. On this occasion the same trick that appears in the tradition is planned by the stepmother, as she tries to show her daughter in as the main character. However, this will not succeed as Bella turns into a sparrow and sings for the student. When he recognises her, he locks her in a golden cage.

From that moment on, the stepsister tries to kill Bella every time she changes her appearance. Bella turns into bamboo which causes a sore in her stepsister's tongue. So, she decides to make a bed with the bamboo, but it will be too uncomfortable for her as it pricks her as if with needles; not so for the student. Bella's soul travels to the house of a neighbour, who will reveal the mystery to the student as she brings him a bag which the student had given his wife as a present. The old woman puts a red cloth on the floor and

¹⁴⁸ Lin Lan, "San-ko yüan-wang (Three Wishes)." (Shanghai, 1933)., in *Folktales of China*, trans. Wolfram Eberhard and Desmond Parsons (Chicago: U of Chicago P, 1965).

Bella resurrects. The stepsister decides to test Bella, but Bella passes the test. The last test consists on jumping into a pot with boiling oil. Bella survives but the stepsister dies. Bella picks up her stepsister's bones and sends them to her stepmother in a box. When the stepmother opens it she screams and dies, too.

One of the changes that has undergone this writing has been the punishment of Cinderella's stepmother and stepsister or stepsisters. Her deaths are not described as punishments, but sometimes they escape physical punishment and they are just humiliated as Cinderella finds the happy ending they wish for themselves.

***Donkeyskin*¹⁴⁹ Charles Perrault (1695)**

Donkeyskin repeats numerous elements that could be already found in the tale *The Princess in the Suit of Leather*.

Before dying, the queen asks the king that if he marries again, he must do it with a more beautiful princess than herself. As the king does not find any, he decides to marry the princess who is as beautiful and intelligent as the queen. The first big difference with the previous tale is that it is specified that the king has a very valued animal: a donkey which instead of dirtying the manger leaves golden coins. The second one is that the princess will count on the help of her fairy godmother, who will tell her to ask for a dress the colour of the sky and finally for a donkey skin coat, as she thinks the king would not slaughter his donkey. However, the king does and the princess flees with the help of her fairy godmother.

In a city, a farmer takes in the girl as a maid. Everybody mocks her because of the donkey skin she wears. One day a prince stops at the farm to rest. When he looks through the keyhole he sees Donkeyskin dressed with one of her beautiful dresses. After this meeting the prince falls ill, but the doctors cannot find a cure, so they grant him a wish. The prince asks that Donkeyskin makes him a tart. Donkeyskin drops a golden ring in the tart. After a while, the princess falls ill again and they declare him sick of love. The prince says he will marry the woman who the ring fits. This will be

¹⁴⁹ *Nouvelle, avec le conte de Peau d'Ane et celui des Souhaits ridicules* (Paris: Coignard, 1695).

Donkeyskin. At the end, Donkeyskin's father attends the wedding, and he is happy to meet his daughter again. He himself had married a widow.

***Cinderella*¹⁵⁰ Charles Perrault (1694)**

The plot as well as many details of Perrault's tale are the ones kept in the tradition of the social imaginary.

A gentleman widower marries with a proud and arrogant woman who has got two daughters that are just like her. The man's daughter was very sweet, just like her mother, who is described as the kindest woman in the world.

Right after marrying, the stepmother makes her husband's daughter do all the house chores and sleep in the attic. The father is shown as weak, dominated by the stepmother. It is in Perrault's tale where the reason for the name of the protagonist is first told: she is called Cinderella because she sleeps over the cinders. However, Perrault introduces a new element: one of the two stepsisters is not so cruel to Cinderella.

Her stepmother forbids Cinderella to attend the ball organized by the prince, but her fairy godmother allows her to attend it using magic to give her a dress and crystal shoes. She also turns a pumpkin into a carriage, a mouse into a coachman, six lizards into servants and six rats into horses. She warns Cinderella she must be back home before midnight. During the ball, Cinderella behaves very well with her stepsisters and she dances with the prince. The dance is repeated and this time Cinderella runs away when she hears the first chime at midnight. As she flees away, she drops a shoe and the prince orders to look for the young lady whose foot fits in the shoe in order to marry her. When Cinderella is found out, the stepsisters apologize to her; in return, Cinderella forgives them and marry them off with two lords from the court.

On this occasion neither the stepmother nor the stepsisters have a punishment. This is justified with Charles Perrault's moral, where he makes Cinderella value being nice and kind, besides having a godfather or godmother to guide you.

¹⁵⁰ In *Histoires ou Contes du temps passé. Avec des Moralités* (Paris: Barbien, 1697).

*Cinderella*¹⁵¹ Brothers Grimm (1812)

The Brothers Grimm's tale starts like Perrault's. In this rewriting, Cinderella's kindness is justified as her mother's last wish, and that is why she suffers her stepmother's and her two stepsisters' abuse without complaining. Cinderella asks her father when he leaves on a trip for the first hazel tree branch his hat touches. Cinderella plants it in her mother's grave and visits it three times a day, when a white bird grants her wishes.

On this occasion, the ball the king organizes lasts three days. The stepmother asks Cinderella for impossible tasks in order to avoid that she finishes them on time. However, thanks to the help of the birds, Cinderella manages to separate the lentils from the cinders. Lastly, Cinderella asks the tree for a dress and a little bird drops a gold and silver dress and silk and silver shoes.

On the three occasions, Cinderella wears different dresses and hides from the prince and manages to escape. On the third night, however, the prince orders to apply tar to the stairs. In that way, Cinderella loses a golden shoe and the prince starts to look for her.

The Brothers Grimm introduce the description of how the stepmother tries that her two daughters wear the shoes at all costs. That is why she incites her older daughter to cut off her thumb, in order for the shoe to fit her, as if she becomes queen, she will never have to walk again. The prince is deceived, but as they go next to Cinderella's mother's grave, the birds split it. The prince notices the blood that drips from the stepsister's foot and returns to the house. The prince will be deceived again as the stepsister cuts off her heel, but once again the little birds warn him about it and they go back to the house. Finally, he will find Cinderella.

In Brothers Grimm's tale the father opposes Cinderella trying out the shoe. His action is justified because at the beginning it is told that the father is subdued by the stepmother. Even though the stepsisters try to ingratiate themselves with Cinderella, on

¹⁵¹ Jacob and Wilhem Grimm "Aschenputtel" in *Kinder und Hausmärchen*, 7th ed. (Berlin: Dieterich, 1857; first published: Berlin: Realschulbuchhandlung, 1812).

the wedding day they are punished. The birds peck their eyes, so they become blind. “They were punished for their wickedness and malice with blindness for the rest of their lives” (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 122)

***Catskin*¹⁵² Joseph Jacobs (1890)**

This tale, together with *Donkeyskin* and *The Princess in the Suit of Leather*, introduces the version of the tale that has survived in the imaginary but which may be not as well recognized.

In this rewriting, the father, a wealthy man, does not want to see her daughter’s face and when she is fifteen, he decides to have her married to the very first man who asks for her hand. The first one to do so is an unpleasant stupid old man, so the young girl turns to the woman who takes care of the hens in order to postpone the wedding. The woman tells her to ask her father for a dress sewn with golden threads, later for one with silver threads, then for a cape made with the feathers of all the birds in the sky, finally for a cape made with cat skins. The young lady flees away wearing the catskin, which is the nickname she is given when she starts to work in a castle as kitchen hand. In that place, the cook is cruel to her. The day when a ball to celebrate the return of the young lord of the castle is held, Catskin goes to the fountain and decides to dress up to attend the ball. The young lord, like everybody else, is stunned by her beauty, and the lord holds the ball for three nights, in order to see her again. Catskin answers using symbols to the question of the lord, who is interested in knowing where she lives. She says she lives in the basin of water, referring to a basin of water the cook threw at her; in a broken ladle the cook threw at her; or that she lives in the broken skimmer, as the skimmer broke when the cook threw it at her.

On one occasion, the lord follows Catskin and asks her to marry him. As his mother refuses it, the lord falls ill. His mother ends up accepting it when she sees Catskin wearing her golden thread dress.

In this rewriting we have the first example of magic not being used to benefit the protagonist. The resource of the object to identify the real origin of the protagonist is

¹⁵² *English Fairy Tales* (London: David Nutt, 1890).

not used either. However, it will be four years after the wedding when a beggar throws it in Catskin's face that as a beggar she should give money to other beggars. Catskin decides to tell her story to the young lord and they go visiting her parents, but her mother had died and the father regrets never having wanted to see his daughter. The young lord allows then the reunion between the old man and his daughter.

Conclusion

The tale of *Cinderella* shows an interesting characteristic, as in all the rewritings Cinderella has a hidden identity, whose discovery will depend on the masculine character in order to achieve a happy ending. During the ball, no one recognizes Cinderella as she always wears rags; no one is able to find out who she is but everybody admires her beauty. This will arise the prince's obsession.

In all rewritings the father's decision to marry again or directly deciding his daughter's fate, like in *Donkeyskin*, *The Princess in the Suit of Leather* and *Catskin*, condemns his daughter's life to a miserable life; either being brought up by her stepmother and stepsisters, or being brought up somewhere where she needs to hide her identity in order to flee away from her father.

In all the rewritings of the tale the death or total absence of the biological mother is present, and the either total or passive paternal absence. The paternal absence is justified with death in the case of *Yeh-hsien* or both tales of Perrault's *Cinderella* and the Brothers Grimm, or because the father does not oblige with his paternal obligations like in the case of *The Princess in the Suit of Leather*, *Donkeyskin* and *Catskin*.

Cinderella is not a noble character and in popular tradition this remains unimportant as it is not a hindrance for the marriage with the noble masculine character. However, in some rewritings the social level of the two characters who are bound to be married is the same; only, the protagonist character cannot reveal their true identity until the end, like in *Donkeyskin* and *Catskin*. Also, in the case of *Cinderella* by Lin Lan, neither the feminine character nor the masculine one are part of the noble class. However, the character of Cinderella who lacks noble class always manages to be on a par with the exigencies of the noble social class, as she has the protection of magic which grants her wishes. In some cases, it is a fairy godmother, as it is the case of

Cinderella by Charles Perrault, and the one surviving in popular tradition; in some other cases it will be the tree that sprouts in her mother's grave and which personifies Cinderella's mother's wish for her daughter to be happy, as in the tale of *Cinderella* by the Brothers Grimm. Nevertheless, in some versions of the tale we can find the presence of animals which grant wishes to the main character, as the fish with golden eyes in *Yeh-hsien* or the cow in *The Story of Black Cow*.

The same variation can be found when the object that identifies Cinderella is analysed. The glass slipper which Charles Perrault describes in his *Cinderella* has extended to the popular tradition. However, in some other rewritings, the material of the shoe changes, as in *Yeh-hsien* or the tale by the Brothers Grimm. In some other cases, it is a ring as in *The Princess in the Suit of Leather* and *Donkeyskin* or a golden hair as in *The Story of the Black Cow*. Curiously, it is the present the student gives to Bella in *Cinderella* by Lin Lan what allows the husband to recognize his wife, but Bella losing her shoe is what makes them meet.

The tradition of the imaginary keeps the punishment to Cinderella's stepmother and stepsisters, although in some cases it is only limited to the isolation of the characters or lowering the social status. Except for other rewritings as the musical *Into the woods* (1986), the punishment the brothers Grimm describe, where the sisters are blinded by the birds, does not seem to have survived in the social imaginary.

HANSEL AND GRETEL

When referring to the work *Hansel and Gretel* the imaginary directly connects the images of two children lost in the forest who find a chocolate house and a witch who wants to eat them. Curiously, *Hansel and Gretel* does not happen to be the original text. However, it is part of the tale collection made by the brothers Grimm, and it seems to be the rewriting of the so popular tale *Tom Thumb*, created by Charles Perrault. Just like *Cinderella's* and *Snow White's* rewritings, which acquire an individual value from the original text, the same happens in this case, that the tradition keeps the tales *Hansel and Gretel* and *Tom Thumb*. At the same time, these lead to a dichotomy in their later rewritings, as for example, the Brothers Grimm rewrite the story of *Tom Thumb* or the version of this same tale written by Hans Christian Andersen, *Thumbelina (Tommelise)* (1835), where the main character is feminine.

***Little Thumbling*¹⁵³ Charles Perrault (1697)**

In Charles Perrault's tale, it is described a crisis which a woodcutter's family cannot face due to the fact that none of their seven sons can work. Faced with famine, the father decides to abandon his sons in the forest in order not to see them die. Among the sons, the youngest one stands out, as when he was born he was less than a thumb tall, and that is the reason why they called him Little Thumb, who is considered stupid, because he is also dumb. However, he hears his father's decision and decides to drop white pebbles in order to find the way back home. The father tries again to abandon them. On this occasion, Little Thumb drops bread crumbs, but the birds eat them. The children find the house of an ogre and his wife takes them in and protects them from the ogre, but Little Thumb fears that the ogre devours them at night, so he comes up with a plan to deceive the ogre. The ogre has seven daughters, so Little Thumb changes the daughters' crowns for his own and his brothers' caps. In that way, when at night the ogre feels their heads in the darkness, he kills his own daughters. Little Thumb takes the ogre's magic boots and manages to rob all his gold. As such, they get home and they do not have to be abandoned anymore thanks to that money.

Perrault himself writes another possible ending. Little Thumb steals the magic boots from the ogre and he starts working as a messenger for the king. In that way, he earns a lot of money and buys positions for all his family.

Regardless of the ending, the tale includes a moral: nobody regrets having many children if all of them are good.

***Hansel and Gretel*¹⁵⁴ brothers Grimm (1812)**

This tale is based on the popular tradition of *Hansel and Gretel*. The elements which connect it with Charles Perrault's tale are several. Among them, the family of the protagonists is a woodcutter's family, who have to abandon their children because of the famine. The children face a fantastic creature who wants to devour them: an ogre in

¹⁵³ in *Histoires ou Contes du temps passé. Avec des Moralités* (Paris: Barbien, 1697).

¹⁵⁴ Jacob and Wilhem Grimm "Hänsel und Gretel" in *Kinder und Hausmärchen*, 7th ed. (Berlin: Dieterich, 1857; first published: Berlin: Realschulbuchhandlung, 1812).

the case of *Little Thumbling* and a witch in the tale *Hansel and Gretel*. Just like Little Thumb, Hansel uses pebbles and bread crumbs to find the way back home. One of the main differences is that it is the mother who decides to abandon the children in the forest instead of the father, as it is the case in *Little Thumbling*. The children find a house built of sweets and they start eating. The owner of the little house is an old woman who invites them in, but in reality, it is a witch who hunts children using the house as bait. She locks Hansel in a stable and as she is short-sighted, the boy deceives her by offering her a little bone as if it was his finger, while Gretel becomes her slave. One day, the witch wants to eat the children, but Gretel shoves the witch into the oven and frees her brother. While in *Little Thumbling* is Little Thumb himself who saves all his brothers, in this tale Hansel firstly finds the way to come back home and Gretel saves him from the witch. The tale *Hansel and Gretel* has a happy ending, they get home with the witch's treasure and the father welcomes them back happily, although his wife had died.

Related to the popular tradition of *Little Thumbling* and *Hansel and Gretel* it is worth noting the first version of the tale *The Juniper Tree* by Philipp Otto Runge in 1808 and which the brothers Grimm included in their collection.

This tale is related to the previous ones, as in it one of the parents –it is always the mother in the rewritings of this tale– plans to kill one of the sons. The difference is that, in *The Juniper Tree*, the parent manages to do it. There is a narrative characteristic which stands out in the plot of this tale: the fact that not only does the mother kill one of her sons, but she also serves him as a meal to the father. This new characteristic allows establishing a relationship with two Greek myths: Medea by Euripides and Procne and Philomela by Ovid. Medea kills her children and in the myth of Procne and Philomela, Procne kills her son and serves him as a meal to her husband as a revenge for having raped her sister Philomela and having cut her tongue. Another fact worth noting, and relating the myth of Procne and Philomela to the tale *The Juniper Tree*, is the fact that the two protagonists of the myth turn into birds in order to flee away from their husbands; in the tale, the murdered son is reborn as a bird to denounce his murderer. For this reason, the metamorphosis allows to establish a pattern in the development of both myths: the murder of the son, the father eating his son's meat and the metamorphosis allowing the salvation of the characters.

***The Juniper Tree*¹⁵⁵ brothers Grimm (1812)**

This tale begins with the same narrative reference as *Snow White*: a happy and rich married couple who cannot have children. One day the woman is sitting under the juniper tree peeling an apple and she cuts her finger. The blood falls on the snow and she wishes to have a child white as snow and red as blood. The woman gets pregnant and spends the months under the juniper tree but she falls ill and dies on giving birth to his son. She is buried under the juniper tree. After a while the man marries a woman who has a daughter. The new wife hates the son and wants her daughter to inherit everything. The stepmother abuses the boy until one day she cuts his head off with the lid of a chest. The stepmother makes her daughter believe she is responsible for this and decides to cook a stew with his meat. The sister thinks it was herself the one who killed him as she bumped his head, and she cries and cries on the pot so the water gets salted. Without knowing, the father eats his son and he likes it so much, he has another serving. The sister collects all his bones, wraps them in a handkerchief and cries blood tears. She buries the bones under the juniper tree, which starts moving and from the trunk a flame bursts out and a bird comes out of it. The bird arrives to a goldsmith's house and sings his story. The goldsmith asks him to sing it again and the little bird asks him for the golden chain he was making. This action is repeated twice, and the bird gets a pair of shoes and a millstone. After this, he goes back to his house and starts singing. When the father and the sister hear him they go out of the house and the bird gives them as a present the chain and the shoes, but when the mother goes out, the bird throws the millstone on her and it crushes her to death. As she dies, the boy recovers his human body.

It is worth noting in this tale the presence of magic which allows to develop the story and which favours the happy ending. Magic is an element directly related to the presence of the juniper tree. The woman gets pregnant when she wishes for a child under the juniper tree. However, she is buried under the juniper tree, so the tree can be considered a symbol of motherly protection of the absent mother. What connects directly the magic essence is the fact that the stepsister starts crying blood tears and that

¹⁵⁵ Jacob and Wilhem Grimm "Von dem Machandelboom" in *Kinder und Hausmärchen*, 7th ed. (Berlin: Dieterich, 1857; first published: Berlin: Realschulbuchhandlung, 1812).

when she places the handkerchief with the boy's bones under the juniper tree, its power awakens and this allows the boy to be reborn as a bird. The bird does not have the skills of an average bird, but he is able to sing his story, thinks and this is the reason why he decides to take revenge on his stepmother. Apart from these characteristics, the bird has an abnormal strength, as he is able to carry the millstone which he will throw on the stepmother's head. As a final act, magic intercedes so that the boy can recover his human shape once the only factor which prevented his happiness disappears.

Popular tradition collects numerous rewritings of the tale *The Juniper Tree*. Among them, two stand out: *The Rose-Tree* and *Molly Whuppie*, both by author Joseph Jacobs. Another rewriting worth noting is *Pippety Pew*, a traditional Scottish tale.

***The Rose-Tree*¹⁵⁶ Joseph Jacobs (1890)**

In this rewriting, even if the same pattern is kept, part of the ending changes. The murdered child takes revenge on his stepmother but the metamorphosis does not happen.

In this tale the gender of the children is masculine and feminine, too. The only thing that changes is that the murdered child is the girl and the father eats her heart and her liver instead of all her meat. The stepmother cuts the girl's head off while she is brushing the girl's hair. The father, differently from the tale *The Juniper Tree*, where the father enjoys the meal, notices something different. The stepbrother takes his stepsister's bones in a box and he cries. One day, in that same place, a rose tree grows and among the roses they find a white singing bird. The same action is repeated and the bird gets presents for her father and her stepbrother (a clock with a golden chain and some red shoes) and a millstone which she drops on her stepmother.

The ending, despite being a happy one as the murdered daughter takes her revenge on her stepmother, is different to that of the tale *The Juniper Tree*. The justification for the presents is based on the belief that the storm is the one which leaves the presents so that the stepmother's death seems unintentional. As the transformation of the bird does not take place, for the father and the stepbrother the act is not justified,

¹⁵⁶ *English Fairy Tales* (London: David Nutt, 1890).

so they do not establish a direct connection with the murdered daughter. Only the reader is aware of the magic act.

***Molly Whuppie*¹⁵⁷ Joseph Jacobs (1890)**

The tale *Molly Whuppie* summarizes the plot of Perrault's *Little Thumbling*. Two parents have too many children and they cannot provide enough meat for all of them, so they decide to abandon the three youngest ones in the forest. The children find a giant's house, where the wife gives them dinner. The youngest one, Molly Whuppie, is very intelligent and she watches as the giant puts on his daughters some golden necklaces whereas he puts on Molly and her sisters some straw necklaces. At night, Molly changes them and the giant kills his own daughters. Molly tells this to the king and he promises to marry her sisters and her off with his sons if she brings him the giant's sword, pillow and ring. However, the giant finds out Molly and he puts her in a sack with a cat, a dog, a needle and shears. She manages to escape without being heard because the dog and the cat make a lot of noise.

As in the case of *Little Thumbling*, Molly takes advantage of the ignorance of the enemy in order to achieve the king's order and to marry his youngest son.

***Pippety Pew*¹⁵⁸ (1956)**

The rewriting of this tale comes from the Scottish popular tradition.

In this tale it is not the stepmother who kills the child, but his own mother, and the motivation is simply that she does not know what to cook for her husband. This means that the justification of an atrocious act is a matter of survival, such as the one which justified the abandonment of the children so that the parents could survive. The mother kills her son, Johnnie, while brushing his hair and cooks him in a pot. It is the first time that the husband realizes he is eating his son's body, but the wife denies it.

¹⁵⁷ *English Fairy Tales* (London: David Nutt, 1890).

¹⁵⁸ Comp., Norah and William Montgomerie, in *The Well at the World's End: Folk Tales of Scotland* (London: The Bodley Head, 1956).

From that moment on, the actions occur in the same order as in the previous versions, which describe the metamorphosis of the boy. The sister, Katy, picks up her brother's bones and puts them on a stone in the doorframe. From the stone a dove emerges and he goes singing next to some women who are washing their clothes. The women ask him to sing again in exchange for some clothes. Later, the dove obtains some silver and a millstone. The dove drops the clothes for his sister, the silver for his father and when the mother looks outside he throws the millstone at her and kills her.

At the end of this tale the boy does not recover his human body, but the flight of the dove is described, as the boy managed to take his revenge and the father and his daughter live happily in their house.

Conclusion

While many folktales take us into the rugged and often brutal world of peasant life, where survival depends on getting your next meal, fairy tales often take us squarely into the household, where everyone seems to be anxious both about what's for dinner and about who's for dinner. The peasant of folktales may have to worry about famines, but children in fairy tales live perpetually under the double threat of starvation and cannibalism. (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 179)

It is worth noting that in both the original tales and their rewritings the subject of cannibalism appears. If it is not carried out, it is at least mentioned. It is either an ogre, a witch or a giant who wants to devour the children, or it is the motherly figure who cooks the children and serves them as a meal to the father.

It is interesting to emphasize that in the tradition of the imaginary the act of cannibalism is maintained but the motherly figure who murders the child is annulled in order to maintain the character of the magical tradition: a witch in the case of *Hansel and Gretel*; a giant in the case of *Little Thumbling*; the two tales which have survived in the popular tradition. Although within contemporary popular tradition the negative ideal of the mother who abandons her children is maintained, the negative ideal of the agent who carries out infanticide and who forces the father to commit cannibalism is annulled. It seems that the popular tradition of the imaginary has concerned on maintaining a

story which introduces a much more latent moral in the tradition of the tale *Hansel and Gretel* and, as a consequence, in the tale *Little Thumbling*.

Nancy Chodorow has observed that, in psychoanalytic terms, “representations of the father relationship do not become so internalized and subject to ambivalence, repression, and splitting of good and bad aspects” as representations of the mother. In fact, the father often becomes, because of the “separate” and “special” status assigned him by virtue of his traditional absence from early childrearing, the representative of autonomy and of the public, social world. Development is thus conventionally dependence and domesticity, and turning toward the father. “Hansel and Gretel” enacts this very process in its exclusion of the maternal component from the domestic tableau that closes the tale. The children have successfully negotiated the path from dependence to autonomy by eradicating the mother and joining forces with the father. (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 182)

The reason for the jealousy leads to the murder, which would justify the absence of the main character. However, either magic or the intellect of the protagonist manage to annul the tragic ending, as in all the rewritings the ending is happy. In some of them it is because the children come back home with the solution for their poverty; because the murdered child recovers their human shape; or because the murdered child takes their revenge. In many of the rewritings, the motivation of the plot is found in jealousy. Only in the tradition of the tale, whose motivation is jealousy, the tale *Pippety Pew* stands out. This rewriting follows the same plot as the previous ones, but in this case the murder of the child is justified not by jealousy but by the necessity of survival due to starvation, and as a consequence it is the mother who kills the child.

The initial motivation and justification of the abandonment of the children is maintained in modern rewritings, either by abandoning them directly in the forest or because the parents elude their responsibilities and this causes the child’s death. The justification in the first texts, as in the case of *Hansel and Gretel*, *Little Thumbling* and *Molly Whuppie*, lies in the lack of nourishment. This is what differentiates the tale which has spread in the social imaginary, *Hansel and Gretel*, from the previous tales which have been analysed in this chapter.

BLUEBEARD

Bluebeard may not appear with great frequency between the covers of twentieth-century anthologies of fairy tales, but it is a story whose cultural resilience becomes quickly evident when we enter the arena of contemporary literary and cinematic production for adults. (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 140)

As for example the play *Gas Light* by Patrick Hamilton (1938), the films *Rebecca* by Hitchcock (1940) and *Secret beyond the Door* by Fritz Lang (1948), and the tale *The Bloody Chamber* by Angela Carter (1970) Also, there are some references in the Victorian novel *Jane Eyre* by Charlotte Brönte (1847)

***Bluebeard*¹⁵⁹ Charles Perrault (1697)**

The creation of the character Bluebeard is attributed to Charles Perrault. Bluebeard is described as a very rich man with blue beard. Perrault introduces the mystery behind Bluebeard: he had married several times and no one knew what had happened to his wives. One day, Bluebeard invites his daughters of his neighbour, a distinguished woman, over for eight days. Perrault describes Bluebeard as a person feared by women due to the colour of his beard, with a heart as hard as stone. However, the character behaves like a good host and for that reason he gets to marry the youngest sister.

On one occasion, Bluebeard needs to absent himself in order to attend to a business. He lends the house keys to his wife but warns her not to use the little key of the study at the back of his room. However, the wife opens the door and she finds a room full of the corpses of the previous wives. She drops the key and it gets blood-stained. It is not possible to clean the key because it is magical. When he finds out Bluebeard condemns her to die and to take the same place as his other wives. She manages to gain some time by asking him to let her go praying meanwhile her brothers arrive and save her. With the money, the woman marries her daughter off with a gentleman, buys Captain titles for her brothers and she marries again.

¹⁵⁹ in *Histoires ou Contes du temps passé. Avec des Moralités* (Paris: Barbien, 1697).

Charles Perrault ends the tale with two morals: one them refers to curiosity being punished with sorrow and tears and being typical of women; the second one refers to this tale being many years old and to the fact that nowadays husbands are not that horrible, but they see their wives as submissive.

This tale lays down the elements which will be present in the following rewritings. The male protagonist, the mystery of the disappeared women, the heroism and curiosity of the woman, the incriminating object, the magic (the same object can be magical) and the support of the women's relatives.

***Fitcher's Bird*¹⁶⁰ brothers Grimm (1812)**

In this rewriting, the protagonist does not have a blue beard, and he is, also, a sorcerer, who kidnaps beautiful girls in the guise of a beggar. However, some other characteristics allow identifying both the tale and the protagonist as the figure of Perrault's Bluebeard. For example, the mystery is the same as in Perrault's tale: no one knows what is happening to the women until one of them finds it out.

The sorcerer kidnaps the oldest of a rich man's three daughters, he puts her in his basket and carries her on his back to a very luxurious house. One day, he needs to absent himself and he lends her the keys, but he forbids her to enter in a room. He also gives her an egg for her to keep. The woman finds in the forbidden room a stack of corpses and members, an executioner's block and an axe. Due to the shock, she drops the egg and when she picks it up, it is stained with blood, which cannot be clean away. The same happens with the second sister, but the third one is cleverer. She keeps the egg in her bedroom and she comes in to the room, mends her sisters' members so that they live again and she hides them from the sorcerer.

The sorcerer decides to marry her and she takes advantage of this; she asks him for a basket full of gold and silver for her parents, and she hides her sisters there. Meanwhile, she prepares the wedding. She takes a skull, adorns it with flowers and puts it in the skylight, so that the sorcerer thinks it is her. Then, she dresses up with feathers

¹⁶⁰ Jacob and Wilhem Grimm "Fitchers Vogel" in *Kinder und Hausmärchen*, 7th ed. (Berlin: Dieterich, 1857; first published: Berlin: Realschulbuchhandlung, 1812).

to avoid being recognized and flees from the house to meet her brothers who set fire to the house and kill the sorcerer and his guests.

***The Robber Bridegroom*¹⁶¹ brothers Grimm (1812)**

The Grimms wrote a tale which takes as reference the tale by Perrault, but they change some characteristics. Firstly, the male character is not related to the disappearance of the women. The woman is not either tested, but it is her curiosity which allows her to discover the murderers and so, to save her life; this remains as a positive custom in this tale. The ending is also preserved, and the male protagonist is executed.

A miller wants to marry his daughter off with a rich man. On one occasion, the man asks her to visit him because he has invited some friends, so she fills her pockets up with peas and lentils in order to be able to come back. When she reaches the house she meets an old woman who tells her that it is some cannibals' house. The woman hides when the bandits arrive, carrying a maid with them. They make her drink three glasses of wine: a red one, a white one, and a yellow one so that the maid's heart bursts. They cut her finger because she has a gold ring, and the finger falls in the miller's daughter's lap. When the bandits are sleeping the two women run away and they find the way because the seeds have germinated. The daughter tells her father and on the wedding day, the woman tells the story of something she had dreamed about. The broom says it was only a dream, but then she shows the finger and the bandits are executed.

***Mr. Fox*¹⁶² Joseph Jacobs (1890)**

This rewriting recovers the fame of the masculine protagonist, Mr. Fox; everybody knows about him, he keeps a mystery. In this case, no one knows where his house is. Even though the protagonist is not characterized by having blue beard, it is

¹⁶¹ Jacob and Wilhem Grimm "Der Räuberbräutigam" in *Kinder und Hausmärchen*, 7th ed. (Berlin: Dieterich, 1857; first published: Berlin: Realschulbuchhandlung, 1812).

¹⁶² *English Fairy Tales* (London: David Nutt, 1890).

possible to identify Mr Fox with Perrault's character, as he kills women. On the other hand, the curiosity in this tale, as in the previous one, allows the woman to save her life.

Lady Mary decides to marry Mr Fox, but she finds the room. On the castle's door there is a warning for her to be bold but not too much. "Be bold, be bold, but not too bold. / Lest that your heart's blood should run cold" (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 154). Even though, she searches every room and she finds a stack of corpses of beautiful ladies. When she tries to flee away, she sees Mr. Fox who is dragging the corpse of a beautiful girl. She hides behind a barrel. Mr. Fox cuts one hand to the girl and this falls on Lady Mary's lap, who runs away from the house. On their wedding day he sees that she is pale and asks her for the reason. She says the reason is a dream and he asks her to tell it. She tells what she saw. As she is telling it, he denies it. She says it is true and shows the hand. Her brothers and friends draw their swords and cut him in pieces.

***Bluebeard's Egg*¹⁶³ Margaret Atwood (1983)**

It is worth noting the rewriting of the tale *Bluebeard* from a postmodern perspective, where the tale becomes a metaliterary element and the rewriting is the motivation of the protagonist of this story. The story introduces elements from the modern era: Sally's Peugeot, the children playing Monopoly, the protagonist reading Agatha Christie's novels; this allows to discard the tradition of the tale *Bluebeard*.

The protagonist, Sally, is not even married to an intelligent man or someone known. The description of the protagonist's life is an excuse to introduce the brothers Grimm's tale "Fitcher's Bird". Sally attends lessons on *Forms of Narrative Fiction*, where Bertha, the instructor, reads the tale and asks them as a task to rewrite it in five pages without using the universal omniscient.

Sally starts to analyse the tale, considering that the story may be a symbol of virginity, as the egg is the symbol of fertility. Then, she decides to tell the story from the point of view of the egg, when she identifies her own husband, and not Bluebeard,

¹⁶³ *Bluebeard's Egg and 30 Other Stories* by Margaret Atwood (1983).

with the egg. The egg, then, becomes for her not only a mere object which puts to the test the feminine character, but it is also connected to blood because it is alive.

But now [Sally] she's seeing the egg, which is not small and cold and white and inert but larger than a real egg and golden pink, resting in a nest of brambles, glowing softly as though there's something red and hot inside it. It's almost pulsing; Sally is afraid of it. As she looks it darkens: rose-red, crimson. This is something the story left out, Sally thinks: the egg is alive, and one day it will hatch. But what will come out of it? (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 178)

It is very interesting the fact that Margaret Atwood decides to choose the element of the egg to rewrite the tale, as what survives in the social imaginary it is not the egg but the incriminating object. This allows to defend the theory that an element which has not been part of the popular tradition can be introduced at any moment in the social imaginary, as long as it preserves the characteristics which identify that element within the same imaginary language.

Conclusion

The rewriting of the tale *Bluebeard* by Perrault in *Fitcher's Bird* by the brothers Grimm preserves practically all the details of the original tale. However, the plot of the story shifts in both the tale *The Robber Bridegroom* by the brothers Grimm and the tale *Mr Fox* by Joseph Jacobs. The original intentions of the male protagonist change. In Perrault's tale and in *Fitcher's Bird* by the Grimms, the male protagonist puts the woman to the test so that she proves she is a loyal wife. However, the character in *The Robber Bridegroom* as well as Mr Fox do not test the woman, but they had already planned to kill them once they got married. Therefore, curiosity adopts a difference nuance; it is not anymore a custom to criticize in the woman, but curiosity allows them to find the way to save themselves from death. Even though their salvation depends on the protection of their relatives and friends.

The absence of the husband allows to define the figure of the woman. The rewritings of the tale allow studying an evolution of the feminine character, whereas the masculine one is represented by the prototype of the figure of the husband who

condemns his wife. While in Perrault's tale the heroine is presented as passive, in the rewritings she becomes an active heroine who is able to make decisions.

Curiosity is the engine which moves the feminine character. In Perrault's tale, the woman manages to gain time because she knows her brothers are about to arrive. In *Fitcher's Bird* by the Brothers Grimm, she is still curious but she thinks before acting, what allows her to deceive the sorcerer. In *The Robber Bridegroom* and *Mr Fox*, the fact that the protagonist goes into the house without waiting for the arrival of the masculine protagonist turns her into a witness of a murder and this allows her to give him away and to save her life.

The pangs of conscience that beset Perrault's heroine are absent. These folkloric figures are often described as courageous: curiosity and valor enable them to come to the rescue of their sisters by reconstituting them physically (putting their dismembered parts back together again) and by providing them with safe passage home. (*The Classic Fairy Tales*, 1999: 142)

Magic is an element which, despite not being present in all of the rewritings, is necessary to refer to it. The incriminating object cannot be cleaned of the blood stains; in *Fitcher's Bird*, the protagonist is a sorcerer and the dismembered women come back to life; and, in *The Robber Bridegroom* the peas and lentils sprout in a very short time so that the woman is able to find the way back. Only in *Mr Fox* magic does not appear.

In the social imaginary, the physical characteristic which gives name to the tale has been perpetuated; the masculine protagonist has a blue beard. This feature does not appear in the studied rewritings. However, the characteristics that allow to identify the tale *Bluebeard* within the imaginary are the action of the protagonist of killing women and the curiosity of the woman.

GENERAL CONCLUSIONS

"Margaret Atwood, who grew up reading the Grimms, recognized that fairy tales were not at all as culturally repressive as some feminist critics had made them out to be" (*The Classics Fairy Tales*, 1999: 143). At the beginning, the consequences of the

actions, independently of the qualities of the main character, are accepted in the plot of the tale. Apparently, there is not an ending that satisfies the reader. For the example, in the case of the first Little Red Riding Hood, *The story of Grandmother*, the girl can run away from the wolf, but she has committed cannibalism. The second aspect in the classic tales is the distinction between good and evil; all the elements and characters are clearly distinguished. In the case of the main character, it could not be an active character. Then, it cannot be identified with the good or the evil. The most important thing is that the innocence of the character is used by the evil to allow their purpose, but something leads to the happy ending. Good triumphs over the evil.

The triumph of good over evil, kindness over jealousy, generosity over meanness, etc., are characteristics which will persist in the rewritings of the rewritten tales. For this same reason, the protagonists of the tales find their happy ending when the main problems of the plot are dealt with by the cleverness of the main characters or their desire to stay kind and understanding before the unfavourable circumstances.

A modern aspect in the 20th century rewritings is that the character has to consider the situations that tested them and they must make a decision that leads them to either a happy or a dreadful ending. In postmodern age, evil is necessary to define the concept of good. Finally, in the post-postmodern age, the objective is looking for the balance between good and evil. Someone is not entirely bad, someone is not completely good. The combination of actions and decisions leads to the ending. The ending satisfies the reader's mind. The interesting aspect is not the ending, the actions or the character, but how the story is created by the character, and not by the situations that tested the character.

It will be in the 21st century when the rewritings which go beyond the known story of the protagonist will be created. In these rewritings the story of the villains will be told, looking for the justification of their actions, and the story of the protagonist, so that the reader takes another perspective and can judge on their own, using as a reference the tradition of the social imaginary of the popular tales.

The relation of the tales in relation to their popular tradition does not depend exclusively on a determined territory. The limitations of communication and the absence of interest in the critical study of these in the past centuries did not impede their

knowledge and assimilation in the popular culture. What seems more interesting to analyse is how, despite the limitations of the communication which formerly existed, every country recognizes the rewritings of the tale, not so much because of the plot, but because of the similarity of the literary elements, relating them directly with their own popular literature.

The popular tales emerge in time and, thanks to the new technologies, also in space, in such a way that the universal nature of the tales is strengthened and allows to assimilate an imaginary language which refers to themselves, and which is possible to resort to unconsciously when the readers find themselves before a new rewriting of the tale.

VI. EL LENGUAJE IMAGINARIO EN *PETER PAN AND WENDY* DE JAMES MATTHEW BARRIE

La concepción de la historia y el personaje literario: el mito y el arquetipo de Peter Pan

Ana Belén Ramos en la introducción del libro de *Peter Pan* de la editorial Cátedra describe la obra de James M. Barrie como una isla náufraga debido a la variedad de textos donde el autor escribe sobre el personaje de Peter Pan. La imagen de isla náufraga hace referencia no solo a la variedad de escritos que el propio autor crea a partir del personaje de Peter Pan, sino al hecho de que Peter Pan se ha convertido tanto en mito de la literatura como en arquetipo. Su popularidad ha dado lugar a interpretaciones críticas de *Peter Pan* en diversos ámbitos: psicoanalítica, sociológica, autobiográfica, política, etc. Pero destaca la publicación de Dan Kiley *The Peter Pan Syndrome: Men Who Have Never Grown Up* (1983) donde el síndrome de Peter Pan hace referencia a la irresponsabilidad, el narcisismo, la confusión sexual y la incapacidad de asumir responsabilidades del hombre adulto que define la expresión de «ser un Peter Pan». En el campo de la psicología se denomina con el síndrome de Peter Pan a aquella persona que emocionalmente rechaza adoptar una actitud responsable dentro de un mundo adulto.

-La constitución del mito de Peter Pan

Con Peter Pan, el niño que no quería crecer, J. M. Barrie se inspiró tanto en la vida como en la literatura para hacer algo ingente y misterioso. Inventó un nuevo mito, uno ambientado en su propio tiempo y lugar —el Londres de comienzos del siglo XX—, pero situado asimismo en otro mundo, la isla ficticia de Nunca Jamás. (*Peter Pan*, 2013: xlvii)

Son muchos los misterios en relación al personaje de Peter Pan revelados en la compilación de ensayos recogidos por Alfonso Muñoz Corcuera y Elisa T. Di Biase en *Barrie, Hook and Peter Pan. Studies in Contemporary Myth; Estudios sobre un mito contemporáneo* sobre el personaje de Peter Pan y su autor. El personaje de James M. Barrie es un niño eterno que parece tener su referencia en la novela *Tommy and Grizel*, donde el protagonista de la novela, Tommy Sandys, presenta la idea de una obra que

quiere escribir sobre un niño eterno. Sin embargo, parece que la motivación principal de Barrie por crear a este niño eterno fue la relación que mantuvo con los cinco niños de la familia Llewelyn Davies. Una de las aventuras que fue creada durante esta relación fue es una historia de piratas documentada por fotografías donde aparecen personajes referentes a los Niños Perdidos y un antecesor del capitán Garfio: el capitán Swarthy.

Esta primera relación con la idea de un niño eterno, que trasciende a lo largo de los años desde su creación, es la que permite un acercamiento a la denominación tanto del mito como del arquetipo de Peter Pan, no al personaje en sí, sino a la idea que abarca y a las distintas relaciones que las aventuras de Peter Pan permiten establecer con otros elementos que constituyen el concepto de mito. Peter Pan, como se trabajará en el siguiente apartado, es considerado como un arquetipo de la literatura ya que se imbuye dentro del imaginario colectivo y trasciende a su época independientemente de su historia literaria. Pero también, la proyección, rescrituras y adaptaciones de la historia literaria de Peter Pan y sus distintos personajes, elementos literarios, permiten constituir por sí mismo el mito de Peter Pan.

Peter Pan no es una simple trasposición de aquella situación a una obra literaria. Aunque sus raíces puedan estar allí, el personaje de Peter Pan y las obras en las que aparece son fruto por un lado de una reflexión profunda sobre la infancia, la muerte, el tránsito del tiempo, la maternidad y el arte y por otro de una genial elaboración artística que bebe de fuentes tanto literarias (...) como mitológicas. (*Barrie, Hook, and Peter Pan*, 2012: XXIV)

Para José Manuel Losada, en *Mito y Mundo Contemporáneo*, el mito se constituye por elementos como imagen, arquetipo, símbolo, forma, estructura o función que permiten trascender el hecho literario presentando distintas concepciones del mundo y del hombre ante la ciencia y la crítica literaria. Por esta razón, es necesario hacer alusión a estos elementos que permiten tratar la trascendencia de las aventuras de Peter Pan como un mito contemporáneo.

En el artículo “Creating the Deathless Boy” en *Barrie, Hook and Peter Pan...* Ronald D. S. Jack presenta el contexto sobre la creación del mito de Peter Pan. El desarrollo de este artículo se basa en el estudio de los orígenes de Peter, en general, las teorías defienden que el mito se constituye al final de la asimilación del personaje

literario, pero para Ronald considerar la creación del mito por el final implica tener una visión infantil, pues entonces se establece a partir de un canon literario y no por el valor creacionista del concepto de mito. Las distintas teorías permiten entonces tratar la creación de la historia de *Peter Pan* como creación del mito y el personaje de Peter Pan en sí como arquetipo.

La constitución del mito de Peter Pan comienza por su nombre. Pan es referente a un ser mitológico de la cultura griega y romana, el dios Pan, un sátiro o fauno que toca la flauta y vive salvaje en los bosques rodeado de ninfas y otras criaturas y que se enamoró de la ninfa Siringa. Además, María Tatar, en la introducción a la edición anotada del centenario de Peter Pan, relaciona el nombre de Pan a los dioses Hermes, Dioniso y con otros personajes de historias mitológicas como Ícaro, Narciso y Adonis, por su capacidad de volar, por ser Peter Pan una figura que se niega a crecer, a desarrollar lazos emocionales y destacar por su belleza y por su naturaleza que conquista a los personajes femeninos de la historia de Barrie. En *Barrie, Hook and Peter Pan. Studies in Contemporary Myth* Ana Belén Ramos expone que dentro del mito de Peter Pan se personifica la figura del personaje de Peter en *Peter Pan in Kensington Gardens* con la figura de Caronte, pues se encarga de enterrar con su pala a los niños que se encuentra muertos por haberse quedado en el parque después de la hora del cierre. Mientras, Silvia Herreros de Tejada presenta el mundo de esta novela como el reflejo de tradiciones de cuentos como el de la mitología celta, donde los mundos feéricos están relacionados a la muerte y a la abducción:

Peter Pan se marchó de su casa el día que nació e, inevitablemente, el niño y su país de Nunca Jamás asumen la simbología de la muerte al huir y olvidarse de la vida. El paralelismo entre el país de las Hadas y Hades —el reino de los muertos— es recurrente. (BARRIE, 2011: 49)

El espacio de la historia de Peter Pan plantea un acercamiento a su consideración como mito. La realidad de Londres se concibe como referente de realidad que permite establecer un puente con *Never-Neverland*, un mundo constituido por los sueños de los niños. Ese mundo no es más que la proyección de un imaginario infantil: la laguna de las sirenas; la tribu de los indios; el barco pirata; las bestias de *Never-Neverland*; las hadas, etc. Las características del mundo de *Never-Neverland* fueron descritas en el capítulo tres de este estudio, en el apartado “Los mundos posibles de Alice, Peter Pan,

Oz y Mary Poppins”, donde se recopilan todos los rasgos que caracterizan *Never-Neverland* como espacio mítico.

Por otro lado, las figuras que forman parte de las aventuras de Peter Pan constituyen su propia tipología de mito contemporáneo, como es el caso de las tres figuras femeninas principales: Wendy, Tinker Bell y Tiger Lily. Wendy representa la figura victoriana de ángel del hogar maternal; Tinker Bell una figura del mundo de lo maravilloso y Tiger Lily conecta con la tradición del imaginario que rememora una cultura real como es la de las tribus de los indios que forma parte del juego de los niños. A su vez, su relación con el personaje protagonista, Peter Pan, es representativo. Todas establecen un tipo de relación amorosa con el personaje: Wendy representa el amor de una madre a un padre; Tinker Bell interpreta un amor intuitivo, casi adolescente y Tiger Lily da expresión a un amor libre motivado por el poder que Peter ejerce sobre el mundo de *Never-Neverland*: el mundo se detiene cuando Peter desaparece, es la presencia de Peter la que permite que las leyes de *Never-Neverland* sigan su curso.

Wendy, Tink and Tiger Lily are each individually associated with one female trait. In this more even-handed, essentially allegorical pattern, Wendy is the mother and Tinker Bell the flirt. But it is Tiger Lily's part which, most obviously, differs from all subsequent presentations. She represents physical love and while Wendy's part will later be expanded and Tink's only slightly diminished, the Red Indian girl is reduced to a minor role after the opening performances of the play.¹⁶⁴ (*Barrie, Hook, and Peter Pan*, 2012: 12)

Dentro del mito se encuentra la dualidad en el personaje principal y su antagonista de Peter Pan, el capitán Garfio. La figura del «otro» de la modernidad. En el ensayo “The True Identity of Captain Hook” de Alfonso Muñoz Corcuera se presenta a Peter Pan como el doble infantil de Garfio. Tanto Peter Pan como Garfio se relacionan como dos representaciones del propio autor, Barrie, al Garfio villano representaría la

¹⁶⁴ Wendy, Campanilla y Tiger Lily se asocian cada una de forma individual con un rasgo femenino. En este patrón más ecuánime, esencialmente alegórico, Wendy es la madre y Campanilla un ligue. Pero es el papel de Tiger Lily, el más obvio, el que se diferencia de todas las presentaciones posteriores. Ella representa el amor físico y mientras que el papel de Wendy más adelante se ampliará y el de Campanilla se verá ligeramente disminuido, el papel de la india roja se reduce a un papel de menor importancia después de las aventuras iniciales de la obra.

imagen del autor torturado por su doble infantil M'Connachie, su hermano. El nombre de Garfio además es un pseudónimo, por lo que su nombre real queda oculto, la identidad secreta identifica una imagen de Garfio, tal y como se muestra como pirata, no como el hombre educado en una época victoriana, como se menciona en la novela. El autor, como defiende Muñoz, parece ocultarse tras los nombres de sus dos personajes más destacados Peter Pan, como el niño que siempre quiso ser, y una creación literaria basada en la tradición de la piratería en la literatura, Garfio sigue esta tradición ya que fue el segundo al mando en el barco de Barbanegra.

Otra de las razones por las cuales se identifica la historia de Peter Pan como un mito literario es la inclusión y referentes mitológicos dentro de las aventuras. “On that Conspiratorial Smile between Peter Pan and the Mermaids” es un ensayo de Elisa T. Di Biase donde se estudia los orígenes mitológicos que presentan las características tanto de Peter Pan como de las sirenas. Las figuras de las sirenas son empleadas como un enlace de seducción que utilizan las propias sirenas y el mismo Peter. Wendy es seducida cuando Peter Pan le habla de las sirenas que hay en *Never-Neverland*. La sirena es un ser mitológico mitad humano mitad bestia, originalmente, según la tradición clásica, la mitad bestia era de ave y no mitad pez como se presentan en *Never-Neverland*. Cabe destacar esta descripción puesto que Barrie concibió una leyenda en *Peter Pan in Kensington Gardens* (1906) sobre el nacimiento de los niños, donde alegaba que todos los niños nacían siendo aves y que, a medida que se hacían humanos, olvidaban el idioma de los pájaros y ya no podían volar. Peter Pan es el único que siendo niño siguió sintiéndose ave. Por esta razón Peter es capaz de escaparse volando de su habitación y llegar a los jardines Kensington. Allí sufre por primera vez el rechazo de todos los seres del jardín: aves y hadas, pues le reconocen como a un humano, sin embargo él no es consciente de poseer un cuerpo humano. Por ello decide consultar al ave más sabia del parque, Solomon, quien le revela su identidad humana. Desde ese momento Peter se da cuenta pero no recupera completamente su esencia humana, ya que puede seguir hablando con los seres del parque. El ave Solomon decide denominarle «Betwixt-and-Between»¹⁶⁵, caracterizando así a Peter, como las sirenas, por una parte humano y, por otra, de ave. Además de esta alusión mitológica, Peter posee una

¹⁶⁵ «Ni lo Uno Ni lo Otro».

característica en común con las sirenas, las sirenas son capaces de encandilar, hipnotizar con su canto, con la voz, y Peter Pan es capaz de imitar sonidos de otros animales con la voz. Un nuevo rasgo que incorpora Barrie a las sirenas y ponen de inmediato en relación con Peter Pan es su carácter lúdico, infantil, utilizan las burbujas para jugar a la pelota.

-El arquetipo de Peter Pan

Betwixt-and-Between: Ni lo Uno Ni lo Otro, este es el nombre que define a Peter Pan por primera vez en la literatura. Según la tradición que describe James M. Barrie en *Peter Pan in Kensington Gardens*, todos los niños nacen siendo pájaros y al abandonar el cascarón y echan a volar, a correr, se van convirtiendo en humanos. Peter Pan ya convertido en humano siente el impulso de volar y llegar a los jardines Kensington. Peter no se siente humano, se siente pájaro, aunque todos los seres de los jardines le reconocen como un humano, y por esta razón conserva su capacidad de hablar con el resto de criaturas de los jardines y con las propias aves. Esto es lo que le caracteriza por no ser completamente humano ni tampoco ave.

El dios Pan era una criatura medio hombre medio cabra relacionada con lo bucólico, sin embargo, Peter Pan no puede definirse como medio hombre medio pájaro, sino como un «Ni lo Uno Ni lo Otro». El dios Pan puede presentarse como un bondadoso y encantador, pero a su vez puede llegar a ser cruel y destructivo, sin embargo, Peter no parece comportarse con una naturaleza tan opuesta, sino como un niño libre, que no ha llegado a la pubertad y cuyo afán de libertad se recrea en el juego, en el trato con las criaturas de *Never-Neverland* y en volar.

Sin duda, uno de los personajes más importantes y que destaca en la constitución del imaginario colectivo es Peter Pan. Como Alice en la literatura del *nonsense*, la figura de Peter Pan también posee una serie de proyecciones trasciende en la temporalidad de su época convirtiéndose en un personaje referente y, con su evolución, en un niño de la época contemporánea. Esto permite hablar de Peter Pan como arquetipo ya que, cumpliendo la función canónica del cuento, es la proyección de la relación entre un texto y aquello que puede escribirse sobre él, aunque en un principio está limitado por la literatura infantil, ha evolucionado en el sistema cultural: la mitificación de un personaje popular en la tradición infantil y en la transgresión del mundo de los adultos.

Al hablar sobre un personaje tan conocido como es Peter Pan, no sorprende la creación de infinitud de representaciones no del personaje en sí, si no de la historia que le concierne. En el propio cuento se crea una relación tradición arquetípica basada en la metaliteratura, los niños de los libros donde aparece Peter Pan conocen su figura a través de los cuentos que escuchan siendo niños, le reconocen por la característica que le define como arquetipo: la eterna infancia. Como es el caso de Wendy que se dedica a contar a sus hermanos las aventuras de Peter Pan. Son muchas las aventuras que vive Peter Pan, por lo tanto, esto es un punto de inflexión que abre más posibilidades para su rescritura, aunque la tendencia moderna parece ser la rescritura en sí de la aventura de Peter y Wendy que la rescritura de Peter Pan solo, o la invención de nuevas aventuras. Llama la atención entonces investigar y considerar que el factor que condiciona el imaginario colectivo se recrea no solo en el arquetipo, sino en la referencia constante a la historia de Peter y Wendy.

La figura de Peter ha seguido presente en la tradición cultural en el paso de la Modernidad a la Posmodernidad, dentro del contexto del cuento popular se inicia en la relevancia que va adquiriendo la clase social burguesa en el Reino Unido, clase social de la que proceden los protagonistas de la historia de Peter y Wendy. El personaje de Peter Pan se sitúa en espacios que, por mucho que se modernicen, persisten en la vida social y coexisten en el imaginario colectivo: los parques, los sueños, la referencia de la misma ciudad de Londres, la visita a la casa de los niños para escuchar cuentos. No es necesario conocer los Jardines Kensington para poder imaginar un parque, un lago, ni estar en una casa del Londres de principios del siglo XX para imaginar una habitación de niños. No parece haber duda al considerar la trascendencia de Peter Pan como figura moderna en la era actual. El niño que no quiere crecer y se sale con la suya, que habla con las hadas y viaja del mundo donde vive, *Never-Neverland*, a Londres no solo se conserva en el ámbito infantil y forma parte de una mente infantil o juvenil, sino que se convierte en objeto promotor de nuevas formas de expresión para un público aún más amplio y entra a formar parte de nuestro imaginario colectivo.

Todos los niños crecen, menos uno, Peter Pan. Desde un primer momento, Peter no solo no convive en una sociedad, sino que es capaz de saltarse las leyes naturales que rigen esta sociedad. Pero es en el país de *Never-Neverland* donde los niños humanos como Peter y los Niños Perdidos, donde esta ley no rige. Los vínculos que se establecen

entre el país de *Never-Neverland* y la Tierra se establecen a través de Peter Pan, quien parece ser el único capaz de viajar entre mundos. Esta es otra característica que permite defender la teoría de considerar a Peter Pan como arquetipo, parece ser que si Peter Pan desapareciera, desaparecería con él el canal comunicativo entre *Never-Neverland* y la Tierra. Peter Pan en sí mismo es todas las historias de *Never-Neverland*, el personaje es los cuentos personificados, Peter Pan es el cuento en sí mismo de todas las obras que hablan de él o del mundo de *Never-Neverland*. A su vez, Peter Pan se presenta como elemento subversivo, es un niño que no ha sido educado en la tradición de una sociedad, sino que ha crecido libremente, primero en los Jardines Kensington y después se traslada a vivir a *Never-Neverland*, por lo tanto ha creado sus propias reglas basados en juegos infantiles pero que, sin embargo, reflejan patrones de relaciones sociales que destacará un personaje que sí ha crecido en una educación social, el capitán Garfio, y que reconocerá que Peter Pan posee buenos modales que solo deberían corresponder a una educación.

Todos estos patrones se verán reflejados en la tradición de las obras escritas por James M. Barrie y que se recopilarán, rescribirán y serán influencia para la escritura de nuevas obras a lo largo de la tradición popular y la constitución del imaginario colectivo. Cada una de estas obras donde hay referencia a Peter Pan, tanto como mito como a arquetipo, permite establecer una serie de características que siguen latentes en la literatura y en la tradición popular donde la imagen del niño que no crece quedará sometida a diferentes cambios de representación y recepción. Haciendo un seguimiento de esta transformación es posible encontrar que el arquetipo de Peter Pan es conservado en diversas manifestaciones contemporáneas. Esto es debido primeramente a que la historia de James M. Barrie, dado que se trataba de una obra de teatro, fue dirigida a un público genérico. Hoy en día, *Peter Pan*, como título genérico pero que hace referencia a la historia de Peter y Wendy, se encuentra dentro del repertorio del cuento popular. Una serie de proyecciones de la figura de Peter Pan como el niño que no crece, que vive en un mundo restringido solo a los niños (pues los adultos que existen no son los prototipos sociales, sino literarios: piratas y salvajes), el único capaz de dominar lo maravilloso y lo real, permite su transcendencia en la temporalidad de su época, que le lleva a convertirse en un personaje referente y, con su evolución, en un niño de la época contemporánea. Con todo ello es posible hablar de Peter Pan como arquetipo ya que, cumpliendo la función canónica del cuento, es la proyección de la relación entre un

texto y aquello que puede escribirse sobre él. Aunque tras su estreno y su fin de puesta en escena el texto pasó a la cultura popular primeramente en el límite de la literatura infantil, ha evolucionado en el sistema cultural: la mitificación de un personaje popular en la tradición infantil y en la transgresión del mundo de los adultos.

El texto ambivalente: antes de *Peter Pan*

Las aventuras de Peter Pan, o al menos la creación de su personaje comienzan unos años antes de la obra de teatro *Peter Pan or The Boy Who Wouldn't Grow Up*. La primera de todas es *The Boys Castaways of Black Lake Island* (1901), a la que siguen *The Little White Bird* (1902); *Fairy Notes* (1903); *Anon: A Play* (1903-4); *Peter Pan or The Boy Who Wouldn't Grow Up* (1904); *Peter Pan in Kensington Gardens* (1906); *When Wendy Grew Up: An Afterthought* (1908); *Peter and Wendy* (1911); "Scenario for a Proposed Film of Peter Pan" (1920); "The Blot on Peter Pan" (1926); "Captain Hook ant Eton" (1927); "To the Five: A Dedication" (1928), todos estos títulos de las obras de James M. Barrie son referents y se relacionan directamente con la tradición y constitución del mito y arquetipo de Peter Pan.

Incluso antes de poder establecer referentes directos a la creación del mito y arquetipo, la temática de Peter Pan se ve reflejada en obras anteriores de James M. Barrie. Tanto en *Margaret Ogilvy* (1896), donde el autor retrata a su madre y cuenta la relación que tenía con ella, así como en *Sentimental Tommy* y *Tommy and Grizel* (1896), libros donde J. M. Barrie desarrolla motivos y temas recurrentes en la historia de Peter Pan. En *Tommy and Grizel* aparece el primer boceto del personaje de Peter Pan:

No era sino un sueño acerca de un niño que se había perdido. Sus padres le encontraron en el bosque, cantando alegremente porque piensa que ahora podrá ser un niño para siempre; y teme que si le capturan le obligarán a convertirse en un hombre, así que se aparta corriendo de ellos hacia el bosque y todavía está corriendo, cantándose a sí mismo porque siempre será un niño. (BARRIE, 2011: 32)

Aunque en la actualidad la obra de Peter Pan es conocida por el nombre del protagonista, originalmente el título de la obra es *Peter Pan and Wendy*, sin embargo,

ésta ni siquiera es la primera obra en la que aparece Peter Pan. Antes de la novela *Peter and Wendy* (1911) Barrie escribió una obra de teatro con el título *Peter Pan or The Boy Who Wouldn't Grow Up* estrenada en 1904 y publicada en 1928.

Una de las razones que más parecía ilusionar a James M. Barrie a la hora de escenificar la obra de Peter Pan era la posibilidad de escenificar el vuelo. Originalmente, esta obra estaba dirigida tanto a niños y a adultos, y tal fue el éxito que el propio autor la adaptó a una novela y se convirtió de una recepción grupal a un consumo personal. Tanto la obra de teatro como la novela tienen el mismo argumento. Pero, como se ha hecho referencia anteriormente, la obra de teatro tampoco es el primer texto donde se conoce a Peter Pan por primera vez. Su autor escribió la novela *The Little White Bird* (1902), inspirada en la relación que el autor mantenía con George Llewellyn Davies y refleja los paseos de ambos por los Jardines Kensington. Una novela de la que más adelante Barrie decidiría eliminar algunos capítulos y las referencias a personajes o situaciones del libro y se publicaría como *Peter Pan in Kensington Gardens* (1906). En *The Little White Bird* los protagonistas, el capitán W. y David, un niño amigo del capitán, inventan una ficción, la historia de Peter Pan, un niño que vive en los jardines de Kensington junto a los pájaros y hadas.

En esta [historia] de Peter Pan, por ejemplo, el argumento sin más y la mayoría de reflexiones morales son mías [capitán W.], aunque no todas, pues este niño [David] puede llegar a ser un estricto moralista; pero las partes interesantes acerca de los modos y costumbres de los bebés en estado de pájaro son casi todo reminiscencias de David, recordadas al presionar sus sienes con las manos y pensar con fuerza. (BARRIE, 2011: 394)

En la novela *Peter and Wendy* las acotaciones de la obra de teatro se sustituyen por comentarios del narrador, lo cual recuerda a las intervenciones del propio Lewis Carroll en las obras de *Alice*. El papel que adquiere el propio J. M. Barrie como narrador omnisciente le permite personificarse como un personaje más de la novela ya que en sus comentarios se posiciona a favor o en contra de un bando, va cambiando de opinión a medida que suceden los hechos, cuenta las aventuras pasadas de Peter que no se corresponden con el presente de la obra, e incluso llega a dar su opinión y a juzgar a los personajes como si estuviera discutiendo cara a cara con ellos. Un narrador que no se limita a narrar los hechos sino que los recrea sintiéndose parte de ellos mismos.

Peter Pan and Wendy no está condicionado a una sola interpretación, es un texto ambivalente, por lo que los críticos como Peter Hollindale exponen los conflictos que implica considerar si los niños entienden la lectura de Peter Pan:

No habrá muchos niños a los que les guste o entiendan la caprichosa tarea de limpiar las pequeñas mentes del primer capítulo de *Peter y Wendy*; tanto este como otros pasajes similares piden a gritos una intervención quirúrgica. Los pasajes que tienen que ver con un conocimiento privado y esotérico son también candidatos para la extirpación. (BARRIE, 2011: 63)

Otros críticos, como Jacqueline Rose, consideran que la obra de Barrie no ha sido nunca un libro para niños. «La ficción es imposible, no en el sentido de que no pueda ser escrita (eso sería un sinsentido), sino en el sentido de que se sustenta en una imposibilidad, una que raramente se menciona. La imposible relación entre adultos y niños» (BARRIE, 2011:63). Es cierto que a la hora de hacer una valoración crítica del texto el límite que separa la categoría infantil de la del adulto no se muestra tan clara. Parece una lectura con tintes infantiles que se ve rechazado por el adulto, y, a su vez, se asemeja una historia de enrevesadas aventuras y saltos en el argumento que un niño difícilmente podría seguir. Por lo que quizá debería plantearse que esta obra convendría caracterizarla dentro de la categoría de literatura juvenil. Ya que la enrevesada narrativa no dificultaría tanto su lectura y la infancia no queda tan distante como para rechazar el tono infantil con el que Barrie contagia el mundo de los adultos dentro del texto. Como la actitud del Señor Darling que decide no salir de la caseta del perro hasta que vuelvan sus hijos. Las adaptaciones de esta obra han sido cruciales para poder definir la categoría de la obra dentro del propio Imaginario colectivo. Aunque las rescrituras más fieles al argumento han tendido más a mantener ese aura infantil para dejar siempre un ejemplar de *Peter Pan* dentro de colecciones infantiles; así como la película de animación de Walt Disney que fue la que permitió dar a conocer en un formato familiar las aventuras de los Darling en Nunca Jamás, donde el Peter Pan que se presenta no es un niño sino un adolescente y la crueldad que caracteriza al personaje que creó Barrie ha sido endulzado por un niño que solo quiere divertirse, que no genera ningún miedo a los Niños Perdidos y al que todos siguen por admiración.

La mutabilidad de Peter Pan se hace patente en las múltiples adaptaciones, apropiaciones, precuelas, secuelas y obras derivadas de la propia

obra de J. M. Barrie. Peter, una criatura que abraza la imitación, la improvisación y el juego de roles, pertenece al teatro, ya que es allí donde se halla en el terreno del juego y la interpretación, conservando en todo momento su frenética energía, entrando y saliendo a toda velocidad, cambiando de temporada en temporada, sin verse jamás encerrado o totalmente definido por las imples palabras de una página. (*Peter Pan*, 2013: liv)

Adaptaciones de la historia de Peter Pan:

María Tatar recoge un capítulo dedicado al guión para un proyecto de película de *Peter Pan* escrito por James M. Barrie donde recopila frases que manifiestan el cuidado del autor en la imagen que proyectaría esta película como «Se requerirá abundante práctica y ensayos para conseguir que el vuelo resulte hermoso y se asemeje verdaderamente al de un pájaro» (*Peter Pan*, 2013: 282) y la conexión con el imaginario del espectador «Debería producir sensación de asombro desde la primera imagen, y abrir el apetito de maravillas» (*Peter Pan*, 2013: 282). Durante todo el guión James M. Barrie se centra en reflejar la personalidad de Peter, intimidante a veces haciendo de forma autoritaria que las flores que le siguen se detengan, protector al cuidar de la casita de Wendy de los animales salvajes pero sin ser cruel ya que al ver a un lobato que se queda solo lo lleva con su madre; galante al cederle a Wendy un sitio junto. Estos son unos ejemplos de la caracterización del personaje de Peter Pan, y todas ellas justifican su relevancia como personaje redondo en el imaginario colectivo, como el hecho de que deba asistir a una boda de hadas ya que toca la flauta en la celebración. Destaca James Barrie en este guión a la mascota de Peter Pan, una cabra, que le regala la primera niña que conoce en los jardines Kensington, así conecta esta primera historia de Peter Pan con su aventura más famosa en *Never-Neverland* con los niños Darling. Resulta curioso que aunque el propio autor le diera gran relevancia a la cabra de Peter, no aparece reflejada en las adaptaciones más conocidas de la historia de Peter Pan. Cabe destacar Barrie crea una escena en el guión de la película que revela la actitud de todos los niños cuando crecen, todos están tan ocupados que no ven a Peter volando por las ventanas de sus oficinas, lo que subraya la idea del autor de que crecer para Peter es un error. Se cierra el guión de la película con la imagen solitaria de Peter tocando la flauta, creando así un efecto cíclico con el inicio de la película, un eterno retorno representando la juventud eterna de Peter en un juego que siempre comienza de nuevo. Paramount

Pictures formó un contrato para adaptar *Peter Pan* a la gran pantalla, pero aunque el propio autor escribiera un guión fílmico el director de la adaptación, Herbert Brenon, le pidió a Willis Goldbeck que escribiera uno y la adaptación cinematográfica muda fue estrenada en 1924.

Tras la muerte del autor, las versiones se multiplicaron. En la lista de interpretaciones cabe destacar la promoción que hizo el hospital de Londres Great Ormond Street Hospital for Children, al cual Barrie donó todos los derechos de la obra, al convocar un concurso internacional en 2005 para que se escribiera la segunda parte de Peter Pan. La obra que ganó el concurso fue *Peter Pan de rojo escarlata* de Geraldine McCaughrean, publicada en 2006. No todas las obras cogen al personaje mismo de Peter Pan y rescriben su historia o se inventan una nueva, sino que hay autores que toman un momento biográfico del autor y ficcionalizan sobre éste, como *Fantasma de Kensington* del español J. D. Álvarez (2011), escrita en homenaje al centenario de la publicación de la novela en 1911. En esta obra el protagonista es el joven que inspiró la figura de Peter Pan, Peter Llewelyn Davies, en la ficción argumental finge su muerte para macharse a un pueblo de Escocia y huir de lo que arrastra ser la razón de que Peter Pan naciera. 6 (1994) de Daniel Mares es una novela prospectiva del modo narrativo anticipativo, también conocido como ciencia ficción. Existen en este ámbito de rescritura obras postmodernas que son analizadas en “El Lenguaje de los Siniestro: Deconstruyendo el Mito de Peter Pan” Fernando Ángel Moreno y Eliana Dukelsky donde trabajan las transformaciones que ha sufrido el personaje de Barrie y que permite crear así un mito con trágicas inquietudes postmodernas que se encontraban implícitamente en el original. Para Moreno y Dukelsky, el motor principal es lo siniestro que mueve todas las motivaciones de lo postmoderno en el mito de Peter Pan.

Dentro de las lecturas, interpretaciones y rescrituras del personaje de Peter Pan en un formato gráfico, el cómic, en el período de 2003-2009 Loise crea la precuela de Peter Pan, situando los años en los Peter Pan visita Londres de una forma que el lector la reconozca sin que se le indique explícitamente, como es el hecho de que Peter se encuentre con un personaje de actitud sinuosa llamado Jack [el destripador]; *Peter Pank* (1984) es un cómic de Max (Francesc Capdevilla) que parodia al personaje de Peter Pan adaptado por Walt Disney y donde los personajes reflejan las tribus urbanas de la

sociedad española de los años ochenta; Alan Moore, junto a su mujer Melinda Gebbie escribieron y dibujaron una novela gráfica cuya protagonista es Wendy junto con Alice y Dorothy, en esta novela gráfica se refleja que en *Never-Neverland* destacaba el juego erótico de Peter y Wendy, entre otros, en *Lost Girls* (2006)

Por último, las adaptaciones cinematográficas continúan con la adaptación a la animación de Disney en 1953 bajo el título *Peter Pan* y dirigida por Clyde Geromini, Wilfred Jackson y Hamilton Luske. Un año más tarde se estrena la versión de Peter Pan en musical, *Peter Pan* (1954) dirigida por Jerome Robbins. Adentrándose en la biografía de James M. Barrie, el documental con tintes de formato de drama titulado *The Lost Boys* (1978) dirigida por Rodney presenta las experiencias que inspiraron a Barrie para la creación de Peter Pan. Una secuela de *Peter Pan and Wendy* es la película dirigida por Steven Spielberg titulada *Hook* (1991) que representa la vida de un Peter Pan que ha abandonado su deseo de ser siempre un niño y una vez convertido en adulto olvida quién fue, aunque debe regresar a Never Never-land y recordar que fue el Peter Pan del cuento popular. Una adaptación que se acerca al texto de James M. Barrie es la película *Peter Pan: la gran aventura* (2003), dirigida por P. J. Hogan, sin embargo choca con la obra de Barrie el deseo de Wendy por convertirse en pirata, y es su deseo el que conduce a Garfío hasta Peter. A su vez, un cambio bastante relevante es el hecho de que es Peter Pan quien se declara a Wendy y esta le rechaza, mientras que en la obra de Barrie es Wendy quien le pide a Peter que quiere ser algo más que una madre para él, pero Peter no comprende a qué se refiere pues él la quiere como una madre. *Finding Neverland*¹⁶⁶ (2004) dirigida por Marc Foster está basada en la obra teatral de Allan Knee *The Man Who Was Peter Pan*, la cual recoge los datos biográficos del autor de Peter Pan y relata la relación de James M. Barrie con Sylvia Llewelyn Davies y sus hijos relación que inspiró al autor para crear la obra teatral de *Peter Pan* y que también se recoge en esta película.

¹⁶⁶ *Descubriendo Nunca Jamás*

EL LENGUAJE IMAGINARIO EN LOS MUNDOS POSIBLES DE *PETER PAN*

La literatura de J. M. Barrie¹⁶⁷, presenta un formato metaliterario que hace referencia a los límites del arte a manos de su autor y donde la fantasía permite ahondar en la naturaleza humana fusionando los sueños y deseos en un género antirrealista donde la fantasía llega a confundirse con la propia realidad. Así, por ejemplo, en *Peter Pan in Kensington Gardens* (1906) todos los niños nacen siendo pájaros en la Isla del Serpentino y las madres escriben al pájaro viejo y sabio Solomon para tener un bebé y cómo quieren que sea. Así, la fantasía forma parte de la realidad.

Todos los niños tendrían recuerdos similares si presionaran fuertemente sus sienes con las manos, pues, habiendo sido pájaros antes que humanos, lógicamente son un poco salvajes durante sus primeras semanas de vida, y les pican mucho los hombros, donde solían estar las alas. (BARRIE, 2011: 394)

Es en la novela *The Little White Bird* (1902) donde se hace referencia a la voluntad inconsciente que siente Peter Pan con solo una semana de vida de echar a volar desde su ventana a los jardines de Kensington. Esta voluntad inconsciente se manifiesta por sus primeras sensaciones de vida como pájaro, sigue sintiéndose pájaro y es a partir de ese momento, que siente el impulso de dejarse llevar por su instinto del pájaro que fue hace una semana, que el niño deja de crecer:

Tiene una semana de edad, y aunque nació hace mucho tiempo nunca tuvo un cumpleaños, ni existe la más ligera posibilidad de que lo tenga. La razón es que se libró de convertirse en ser humano cuando tenía solo siete días; escapó por la ventana y voló de regreso a los jardines de Kensington. (BARRIE, 2011: 394)

En esa esencia que caracteriza al personaje de Peter Pan, su ignorancia ante la situación que vive, se ve a Peter, quien cree ser un pájaro, tratando de comprender la situación. Las hadas huyen de él, los pájaros no quieren hablar con él. Ni siquiera él se da cuenta de que no es un pájaro hasta que el ave más sabia, el viejo Solomon, le dice

¹⁶⁷ En la introducción de la editorial Cátedra. 2011

que no es ni pájaro ni un ser humano, denominándole así como Ni lo uno, ni lo otro. En el momento en el que Peter se da cuenta de que no es un pájaro pierde su fe y por ello pierde su capacidad de volar.

¡Pobre pequeño Peter Pan! Se sentó y lloró, y no supo entonces que, para ser pájaro, se estaba sentando de forma equivocada. Es una bendición que no lo supiera, pues de otro modo habría perdido su fe en el vuelo, y en el momento en que uno duda de su capacidad para volar, ya no puede hacerlo nunca más. La razón por la que los pájaros pueden volar y nosotros no es sencillamente que ellos tienen una fe absoluta, y tener fe es tener alas. (BARRIE, 2011: 397)

Por esta razón se queda a vivir en la Isla del Serpentino donde Solomon le enseñará a vivir como un pájaro. Así Peter se convierte en testigo de cómo los pajaritos que nacen de los huevos se marchan de la isla para convertirse en niños.

En estas obras de Barrie destaca esa armonía entre fantasía y realidad que a la par resulta chocante puesto que no se percibe la misma magia desde la perspectiva del adulto, donde la inocencia a veces representa el valor de la astucia en la niñez más que en el ser adulto. O así lo presenta Barrie con ese choque del mundo del adulto y el del niño o el deseo por detener el tiempo en ese paraíso infantil.

Los jardines Kensington

Los jardines Kensington es el espacio realista que permite definir la obra de Barrie como fronteriza entre los límites de lo fantástico. Los jardines Kensington es un espacio real conocido y visitado a diario por los habitantes de la ciudad de Londres, turistas y todas las criaturas que forman parte de esta realidad: mascotas, animales callejeros, etc. Barrie se vale de esto para construir el límite de la realidad y lo maravilloso. Al dar la hora del cierre ningún humano puede entrar, se limita el acceso a un horario como referente de la dimensión temporal, medido por las horas del reloj para ambos mundos (real y maravilloso) por igual para marcar un equilibrio, un pacto no escrito, y cuya dimensión espacial, aunque preserva las mismas coordenadas, los mismos terrenos, flora y fauna, experimenta un cambio, del contacto real humano al contacto de lo maravilloso, el cual posee sus propias normas. Por ejemplo, los árboles pueden hablar en cuanto llega la hora del cierre de los jardines. Dentro de este contacto

entre la dimensión real y la dimensión de lo maravilloso cabe destacar la Isla del Serpentino, una zona aislada dentro de los jardines y al que solo se puede acceder volando, es decir, solo los pájaros pueden llegar a esta zona. En este lugar vive el sabio Solomon, un pájaro que, según el conocimiento popular de las madres, es capaz de conseguir que los niños nazcan en carácter y físicamente como él desea, por esta razón las madres escriben mensajes en papel que arrojan al agua para que llegue hasta el sabio Solomon. Este conocimiento popular que pertenece a las leyendas populares del lugar conceden poder a Solomon ya que él al leer los papeles decide si hacerles caso o no. Esta zona es conocida por los humanos, es decir, forma parte de la dimensión real, pero, al ser inaccesible para ellos, permite conservar las leyes de la dimensión maravillosa, pues no se ven sometidos a ningún cambio por la hora del cierre. Solo una persona es capaz de llegar a esta isla y conocer al sabio Solomon y esta persona es Peter Pan.

En cuanto el parque cumple su horario y se cierran las puertas, las hadas y distintas criaturas salen de sus escondites para ocupar el parque, pero durante el día estas criaturas se esconden. Nadie sabe lo que sucede en realidad en estos jardines durante la noche, solo los niños, que entienden el lenguaje de los pájaros sospechan lo que sucede pero nadie lo ha visto. Solo una niña, Maimie, es capaz de esconderse a la hora del cierre del parque para poder descubrir esa dimensión maravillosa de los jardines. Maimie es descrita como una niña que por las mañanas jugaba como todas las demás niñas y su hermano Tony se metía por ella, y por la noche como una niña que inspiraba respeto a su hermano ya que su mirada se volvía penetrante y su carácter en insoportable. El límite de lo fantástico se experimenta cuando la niña se ve inmersa en este nuevo mundo de seres maravillosos, cambia la perspectiva del jardín, los árboles le hablan y ella les trata de forma educada. Son los árboles quienes le advierten de que no debe dejar que las hadas la vean pues podrían convertirla en árbol. Este descubrimiento para Maimie genera espanto, sentimiento muy cercano a lo fantástico pero a pesar de todo desea asistir al baile de las hadas y así conocer a Peter Pan, quien ya se había convertido en leyenda de las historias de las niñeras que iban con los niños a los jardines Kensington. Cabe destacar que a pesar del hilo narrativo que justifica que Maimie no sufra ningún mal por parte de las hadas no quita el hecho de que no hay constancia de que las hadas hagan daño a los humanos, de hecho, al llegar Peter por primera vez a los jardines las hadas huyeron de él. Por esta razón, cabría considerar que la intrusión de un humano en los jardines pueda generar la misma impresión de espanto

en las hadas, al fin y al cabo, para ellos, también penetra algo desconocido en su mundo, lo que podría significar en el sistema epistémico de las hadas un efecto fantástico.

Cabría destacar la casa de Peter, de la que escapó, ya que para Peter siempre existió la posibilidad de volver pues estaba convencido de que su madre habría dejado la ventana abierta esperando su regreso. Por esta razón, cuando consigue dos deseos por parte de las hadas Peter pide poder volar hasta su casa y al observar a su madre durmiendo con lágrimas en los ojos siente tristeza, pero enseguida le puede el deseo por seguir divirtiéndose en los jardines, decide marcharse. Por esta razón, cuando acude por segunda vez y encuentra la ventana cerrada y con barrotes, descubre su error al confiar que su madre nunca desistiría en volver a encontrarse con su primogénito, pero ya había en los brazos de la madre otro bebé. Los jardines Kensington se convierten entonces en el único lugar para Peter Pan, dimensión paralela dentro de la realidad que se convierte en su hogar, ya que durante el día, al igual que las hadas, no se deja ver por ningún humano. Estos jardines le distancian del mundo real en el que perdió la oportunidad de volver al regazo de la madre y sintió el rechazo de la realidad.

Never-Neverland

La referencia que define, delimita y expone el sentido de la construcción del mundo de *Never-Neverland* se encuentra en la obra de James M. Barrie de teatro titulada *Mary Rose* (1920). Una madre en busca de su hijo perdido cuando solo era un niño. Esta mujer llega a una isla «La isla que quiere ser visitada», pero al regresar al mundo conocido ella se ha convertido en fantasma y finalmente encuentra a su hijo perdido hecho ya un hombre.

Never-Neverland es un mundo al que acuden aquellos que quieren visitarla, los niños que sueñan con ella. *Never-Neverland* es la proyección de los deseos de un mundo infantil al cual los adultos, que han perdido la imaginación de los juegos y aventuras imposibles, han olvidado cómo llegar.

Never-Neverland para María Tatar en su capítulo dedicado al País de Nunca Jamás (*Peter Pan Anotado*, 2013: lxvii) ha relacionado la idea de la proyección de esta dimensión paralela de la tierra de Peter Pan como referente al estudio de Freud sobre el mapa de la mente que Barrie describe. Pero además, la palabra *Never-Never* hacía

referencia a las regiones deshabitadas de Australia, lo que permite considerar *Never-Neverland* como un territorio aún sin conocer por el hombre. Por otro lado, el nombre de este mundo se ha interpretado como *never to land* el «nunca tomar tierra» en un lugar donde se encuentran los niños perdidos, o incluso en una interpretación más postmoderna, considerándolo un mundo de muertos que hace reminiscencia a los niños que viajan del vientre de la madre a la tumba. María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 22) menciona el ultramundo de la mitología irlandesa de Tír na nÓng, un mundo de juventud y belleza perpetuas, una utopía, al que los mortales solo pueden acceder si son invitados por una de las hadas que viven allí. Sarah Gilead considera un doble significado en la doble negación del nombre. Lo considera una tierra de muerte disfrazada de diversión y aventura juveniles y que las casas bajo tierra donde viven los niños no son más que ataúdes. Teniendo en cuenta la pasión de Barrie por la juventud, sus palabras que testifican su deseo por seguir siendo un niño conducen a la posibilidad de rechazar un mundo de ultratumba por ser un mundo siniestro en la constitución del significado de *Never-Neverland*.

«Of all delectable islands the Neverland is the snuggest and most compact; not large and sprawly, you know, with tedious distance between one adventure and another, but nicely crammed»¹⁶⁸ (BARRIE, 1995: 7). La isla de *Never-Neverland* se construye por el día mediante los juegos y es por las noches, antes de dormir, cuando *Never-Neverland* se hace casi real y el niño puede llegar hasta allí. Esta es la es la razón de por qué se ponen luces en las mesillas de noche, para que los niños puedan guiarse en el camino a *Never-Neverland*.

Second hand to the right, and straight on till morning. That, Peter had told Wendy, was the way to the Neverland; but even birds, carrying maps and consulting them at windy corners, could not have sighted it with these

¹⁶⁸ «De todas las islas primorosas, Nunca Jamás es la más cómoda y compacta, no es grande y alargada, qué va, ni presenta tediosas distancias entre una aventura y otra, sino que está bien apretadita» (BARRIE, 2011: 87).

instructions. Peter, you see, just said anything that came into his head¹⁶⁹
(BARRIE, 1995: 39)

La segunda a la derecha y todo recto hasta el amanecer. Esta es la indicación que Peter Pan les da a los niños Darling, la cual queda completamente abolida al considerar que a veces Peter dice lo primero que le viene a la cabeza. En realidad Peter no sigue indicaciones ni tampoco se conoce el camino porque lo haya repetido innumerables veces. Si conoce el camino que lleva de *Never-Neverland* a Londres y viceversa es o bien porque le guía Campanilla (Tinkerbell), o bien porque le guía su mente de niño. Pues es en la mente de los niños donde están los caminos de *Never-Neverland*. La mente del niño es incontrolable para Barrie, para él, si se intenta dibujar el mapa de la mente del niño no solo sería confuso sino que no pararía de dar vueltas.

There are zigzag lines on it, just like your temperature on a card, and these are probable roads in the island; for the Neverland is always more or less an island, with astonishing splashes of colour here and there, and coral reefs and rakish-looking craft in the offing, and savages and lonely lairs, and gnomes who are mostly tailors, and caves through which a river runs, and princes with six elder brothers, and a hut fast going to decay, and one very small old lady with a hooked nose. It would be an easy map if that were all; but there is also first day at school, religion, fathers, the round pond, needlework, murders, (...) and so on; and either these are part of the island or they are another map showing through, and it is all rather confusing, especially as nothing will stand still.¹⁷⁰ (BARRIE, 1995: 6-7)

¹⁶⁹ «La segunda a la derecha y recto hasta la mañana. Aquel era el camino al país de Nunca Jamás, le había dicho Peter a Wendy; pero ni los pájaros, aun disponiendo de mapas y consultándolos en las esquinas del viento, habrían podido avistarlo con esas instrucciones. Como veis, Peter decía lo primero que se le venía a la cabeza» (BARRIE, 2011: 117).

¹⁷⁰ «Tiene también líneas en zigzag, como la gráfica de vuestra temperatura, y estas líneas son probablemente caminos en la isla, pues el País de Nunca Jamás es siempre algo parecido a una isla, con sorprendentes pinceladas de color aquí y allá, y arrecifes de coral y veloces embarcaciones en lontananza y salvajes, y guaridas solitarias y gnomos, casi todos sastres, y cuevas por las que corre un río, y príncipes con seis hermanos mayores, y una choza a punto de venirse abajo, y una mujer pequeña y vieja con nariz aguileña. Hasta aquí sería un mapa sencillo, pero también está el primer día de colegio, la religión, los padres, la laguna redonda, la costura, asesinatos (...). y quién sabe si estas cosas forman parte de la isla o

Cada mente de un niño constituye un *Never-Neverland*, por lo que en realidad *Never-Neverland* está compuesto por muchas manifestaciones de las mentes de niños y todas ellas son distintas aunque se conozcan por el mismo nombre. En el caso de los niños Darling, para John es una laguna con flamencos que volaban y que él caza; para Michael era un flamenco con lagunas que volaban por encima del ave. Así es como el narrador en voz del autor habla de que todos los que han sido niños han tenido su manifestación de *Never-Neverland*. «We too have been there; we can still hear the sound of the surf, though we shall land no more»¹⁷¹ (BARRIE, 1995:7). Por esta razón el viaje a *Never-Neverland* puede considerarse la interpretación del viaje al inconsciente, como el descubrimiento de la imaginación y la propia identidad.

Wendy and John and Michael stood on tiptoe in the air to get their first sight of the island. Strange to say, they all recognized it at once, and until fear fell upon them they hailed it, not as something long dreamt of and seen at last, but as a familiar friend to whom they were returning home for the holidays¹⁷² (BARRIE, 1995: 43)

Los niños Darling son la única referencia que tiene el lector de ver la reacción de unos niños al llegar a *Never-Neverland*. La sorpresa de los niños surge de la admiración y el entusiasmo ya que ven cosas con las que han soñado: la laguna de John, el flamenco de la pata rota, la cueva de Michael, el lobo de Wendy. Además, son los únicos que se someten al paso del tiempo en este lugar. Es imposible saber cómo pasa el tiempo en el País de Nunca jamás, donde se calcula por lunas y soles y siempre hay muchos más que en el mundo real. Para conocer la hora uno tiene que acercarse al cocodrilo y esperar a que el reloj de las en punto. Por esta razón la experimentación

si pertenecen a otro mapa que se transparenta a través del papel, y es todo bastante confuso, especialmente porque nada se está quieto» (BARRE, 2011: 86).

¹⁷¹ «Todos hemos estado ahí, y todavía podemos escuchar el romper de sus olas, aunque ya nunca volveremos a pisar su tierra» (BARRE, 2011: 86).

¹⁷² «Wendy y John y Michael se pusieron de puntillas en el aire para ver la isla por primera vez. Y aunque parezca extraño todos la reconocieron al instante, y hasta que el miedo los embargó la aclamaron y saludaron a gritos, no como se saluda a aquello que se ha soñado durante mucho tiempo y al fin se halla, sino como se saluda a un viejo amigo al que vuelve a verse por vacaciones» (BARRIE, 2011:121).

temporal en los niños Darling se refleja con su pérdida de memoria, van olvidando cosas de sus vidas en Londres, incluso a sus padres.

La llegada a *Never-Neverland* se caracteriza por la sorpresa y el entusiasmo, pero los niños Darling son atacados y eso permite relacionar la ruptura de la expectativa de los niños que se adentran en un mundo creado por los sueños y en el que se considera que nada malo les puede pasar porque es un sueño, al sentir sus vidas en peligro cuando los piratas les disparan, se rompe la sensación de seguridad y *Never-Neverland* se convierte en un lugar extraño y peligroso: «Thus sharply did the terrified three learn the difference between an island of make-believe and the same island come true»¹⁷³ (BARRIE, 1995: 49). Los piratas matan Niños Perdidos, los pieles rojas podrían cortarles la cabellera, las sirenas no son muy amistosas, por la noche *Never-Neverland* es peligrosa, las bestias podrían atacarles y por eso Peter Pan tiene que custodiar la casita de Wendy. Tener cerca a Peter Pan y el juego será lo que vuelva a hacer de *Never-Neverland* un lugar atractivo.

Las leyes de *Never-Neverland* se someten a la presencia de Peter Pan. Cuando Peter está fuera de este mundo los seres y criaturas se persiguen en círculo sin poder alcanzarse: los Niños Perdidos buscaban a Peter, los piratas a los Niños Perdidos, los pieles rojas a los piratas y los animales buscaban a los pieles rojas. «All are keeping a Sharp look-out in front, but none suspects that the danger may be creeping up from behind. This shows how real the island was»¹⁷⁴ (BARRIE, 1995: 57). Además, las hadas duermen una hora más, los animales permanecen todo el tiempo con sus crías, los pieles rojas comen seis días con sus noches, y cuando los piratas y los Niños Perdidos se encuentran solo se sacan la lengua. Cuando llega Peter, la isla vuelve a vivir y todos se ponen en marcha otra vez.

En el mundo de *Never-Neverland* se encuentra la relación con el mundo de las hadas, y dentro de este mundo creado conviviendo con Peter Pan y los Niños Perdidos se encuentra Campanilla, la cual tiene su propio rincón en la casa subterránea, decorado

¹⁷³ «Así, de tan brusca manera, los tres aprendieron la diferencia entre una isla de fantasía y la misma isla hecha realidad» (BARRIE, 2011:127).

¹⁷⁴ «Todos vigilan cuidadosamente el frente, pero ninguno sospecha que el peligro puede sorprenderles por detrás. Lo cual demuestra lo real que era la isla» (BARRIE, 2011:134).

con objetos del mundo de las hadas. Por lo general, las hadas viven en nidos en las copas de los árboles. Se diferencian las de color malva, que son chicos, las de color blanco que son chicas y las de color azul no saben ellas mismas muy bien lo que son. Esta isla no es enteramente de las hadas, pero no es posible evitar hacer referencia a la larga tradición de la literatura donde se construyen reinos de hadas. Desde la mitología antigua, pasando por *A Midsummer Night's Dream* de Shakespeare y las rescrituras contemporáneas. María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 40) recopila dos historias tradicionales distintas: las hadas como dioses destronados que luchan y celebran banquetes en una isla y aquella en las que los mortales son conducidos al reino feérico para cuidar de los niños. Esto se recopilaba también en los cuentos infantiles de los monstruos y criaturas fantásticas que por la noche se llevaban a los niños. En la tradición que establece Barrie las hadas nacen de la primera risa de un recién nacido que se rompe en mil pedazos y cada pedazo es un hada. Es a través del personaje de Campanilla que se conocen las características de las hadas. Por ejemplo, su luz solo se apaga cuando duermen o cuando mueren, por lo que no pueden apagarla conscientemente. A través de los celos de Campanilla hacia Wendy, el narrador explica que en realidad el hada no es toda maldad, sino que lo es en ese momento concreto. Y al igual que puede ser todo maldad en un momento determinado, en otro puede ser todo bondad. Al ser las hadas tan pequeñas solo tienen sitio para un sentimiento a la vez, aunque no siempre tienen por qué tener el mismo sentimiento.

En la época victoriana se asociaba a las hadas con setas y hongos. Los ilustradores dibujaban los bailes de hadas en círculo alrededor de las setas. Campanilla describe su lecho como unareina Mab, en la tradición europea, como indica María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 40), es la soberana de las hadas del folclore europeo que tiene el poder de conceder sueños a los humanos. Aunque también provocaba enredos y secuestraba a recién nacidos cambiándolos entre ellos. Shakespeare la menciona en *Romeo and Juliet* describiéndola como la partera de las hadas.

En el ensayo “La Imagen de Peter Pan: Objetos y Espacios Simbólicos en los Textos de J. M. Barrie” de Patricia Lucas recogido en *Barrie, Hook and Peter Pan. Studies in Contemporary Myth; Estudios sobre un mito contemporáneo* se estudia los elementos que constituyen el espacio de *Never-Neverland* a través de los objetos conocidos del Londres de principios del siglo XX. El mundo que recrea Barrie, no solo

Never-Neverland, sino de la propia ciudad de Londres, está cargado de objetos y espacios simbólicos. La casa de los Darling se opone al mundo de aventura al que solo pueden llegar los niños; Wendy y Campanilla poseen sus lugares propios en *Never-Neverland* que les identifica con su personalidad. Wendy, imagen de lo doméstico (su casa se construye a su alrededor) y Campanilla lo femenino independiente que está dentro de la casita subterránea del árbol, que conecta con el carácter telúrico de una criatura de lo maravilloso. La casa subterránea se sitúa en un punto intermedio que representa el mundo de juegos, donde Wendy, adquiriendo el rol de madre, ha construido su propia familia y un hogar, pero nada de ello es real. Dentro del choque entre lo conocido y las normas sociales estipuladas frente al mundo onírico de *Never-Neverland* donde las reglas las crea Peter, destaca la acción de Peter en el mundo real al no entrar por la puerta sino volando por la ventana, lo que demuestra o bien su desconocimiento de las normas o bien su acto voluntario de burlarlas.

PETER PAN AND WENDY (1911)

«All children, except one, grow up»¹⁷⁵ (BARRIE, 1995: 1). Con esta oración comienza la novela *Peter Pan and Wendy*. La proposición principal plantea el hecho innegable de que todos los niños crecen, en la realidad todos los niños crecen. Pero la excepción plantea otra realidad, en esta realidad hay un niño que no crece y parece plantear que todo aquello que se relacione con este niño pueda también ser receptor de acontecimientos antirrealistas, por ejemplo, Nana, la perra de los Darling es capaz de robarle la sombra a Peter Pan al abalanzarse sobre ella; Wendy puede coser sombra de Peter Pan. Con esta primera oración ya se presenta el elemento antirreal: un niño que no crece frente al hecho de que Wendy, como el resto de los niños, sí crece. Wendy a los dos años descubre que crecerá, cuando su madre hace alusión a que nunca se quedará como una niña que coge flores para su madre. El elemento externo, la madre, hace consciente a la niña de que va a crecer. «Two is the beginning of the end»¹⁷⁶ (BARRIE, 1995:1), esto hace referencia a la edad en la que parece el niño aprende a hablar, más cerca de la realidad. Resulta curiosa esta oposición de caracteres de Peter y Wendy, en

¹⁷⁵ «Todos los niños, excepto uno, crecen» (BARRIE, 2011: 81).

¹⁷⁶ «Los dos años marcan el principio del fin» (Barrie, 2011: 81).

Peter en los Jardines Kensington el niño solo tenía una semana de vida cuando se deja llevar por su instinto, no es consciente. A diferencia de Wendy en *Peter and Wendy*, donde Wendy sí es consciente, a los dos años, de que debe crecer. La niña se ha acostumbrado a una realidad que a Peter no le ha dado tiempo a asimilar como real. La consciencia es la que delimita la realidad en este mundo creado por Barrie, la inconsciencia del mundo de una edad infantil le permite explorar los límites más allá de lo real.

El protagonismo en la obra de Barrie está caracterizado por los niños, pero necesitan la figura del adulto como contraste para valorar las características de la infancia. Esta contraposición se establece en las figuras adultas del matrimonio Darling y su criada en la realidad de Londres, y los piratas y la tribu de los pieles rojas en *Never-Neverland*. La primera aparición de un adulto en la novela es la Señora Darling, por lo que la referencia primera que debe establecerse es la descripción del matrimonio Darling. La Señora Darling se caracteriza por «Her romantic mind was like the tiny boxes, one within the other, that come from the puzzling East, however many you discover there is always one more»¹⁷⁷ (BARRIE, 1995: 1). Esta cita presenta cierta complejidad en la construcción de su personaje que además llama la atención por su descripción simbólica: «her sweet mocking mouth had one kiss on it that Wendy could never get, though there it was, perfectly conspicuous in the righthand corner.»¹⁷⁸ (BARRIE, 1995: 1-2). Cabe destacar que la Señora Darling es la representante de la maternidad. Cuando Wendy se convierte en la madre de *Never-Neverland* su referente es su propia madre. Cuando Peter llega a conocer a la Señora Darling se compadece de su tristeza por la ausencia de los niños, cambia su severidad de niño libre por la de hijo comprensivo que ama a su madre. Así, pudiendo establecer una conexión de empatía entre Peter Pan y ella, la Señora Darling se convierte en la interconexión entre el mundo maravilloso de *Never-Neverland* y la realidad. Porque, además, ella es capaz de «ordenar» la mente soñadora de los niños, su imaginación, y así es como llega a conocer

¹⁷⁷ «Su mentalidad romántica era como esas cajas diminutas que vienen del enigmático Este, unas dentro de otras: por muchas que abras siempre hay otra más» (BARRIE, 2011: 81).

¹⁷⁸ «Su boquita burlona contenía un beso que Wendy no pudo nunca conseguir, si bien estaba allí, perfectamente visible, en la comisura izquierda de su boca» (BARRIE, 2011: 81). En la traducción de Cátedra sitúa la comisura en el lado izquierdo, mientras que en la edición de Penguin se le describe en la derecha.

a Peter Pan. Esta acción es descrita por Barrie como si se ordenaran los cajones, todas las madres, se imagina, se arrodillan y dejan preparado todo aquello que encuentran en la mente de los niños para adecentarlo y dejarlo listo para la mañana siguiente.

When you wake in the morning, the naughtiness and evil passions with which you went to bed have been folded up small and placed at the bottom of your mind; and on the top, beautifully aired, are spread out your prettier thoughts, ready for you to put on.¹⁷⁹ (BARRIE, 1995: 6)

Así pues, la Señora Darling, una mujer familiar y a la que le gusta tener la casa ordenada, es representante de la figura materna que conecta con la experiencia infantil de ser la que más se divierte en el juego de sus hijos, y es en este momento, en el que se divierte como niña, cuando Wendy observa el beso en la comisura de su labio.

Por otro lado, el Señor Darling es de mente calculadora que incluso contabiliza las enfermedades que padecerá Wendy. Antes del nacimiento de cada hijo realiza una serie de cálculos para poder mantener el estilo de vida que tienen, puesto que pertenecen a una clase burguesa. El Señor Darling rompe con el patrón de hombre victoriano, casi hasta llegar a una figura cómica donde la autoridad victoriana se sustituye por un personaje caprichoso con la necesidad de ser admirado constantemente. Llega incluso a presumir ante su hija Wendy de que la Señora Darling no solo lo quiere sino que lo respeta, que era una mujer solicitada por muchos hombres y que él, al ser el primero en llamar a su puerta, fue quien se casó con ella. El Señor Darling se preocupa por el mundo de apariencias que se construye en la sociedad londinense de principios del XX, por ejemplo, la familia Darling tenía que tener una niñera porque los vecinos la tenían. Pero dentro de esta realidad social la familia Darling tiene ciertas restricciones, tienen que tener una niñera, pero nada impide que esta niñera sea una perra de Terranova llamada Nana, que resulta ser mejor que cualquier niñera humana. «She was at bath-time; and up at any moment of the night if one of her charges made the slightest cry»¹⁸⁰

¹⁷⁹ «Cuando os despertáis por la mañana, las travesuras y maldades con las que os fuisteis a la cama han sido dobladas y colocadas en el fondo de vuestra mente, y en lo alto, maravillosamente estirados y aireados están vuestros pensamientos más hermosos, preparados para que os los pongáis» (BARRIE, 2011: 85).

¹⁸⁰ «Resultó ser un tesoro de niñera. Qué concienzuda era a la hora del baño, y se levantaba a cualquier hora de la noche si alguno de sus pupilos lloraba lo más mínimo» (BARRIE, 2011: 84).

(BARRIE, 2011: 4). Nana rechaza deliberadamente las conversaciones superficiales de las otras niñeras y se preocupa porque, cuando hay visita, los niños estén arreglados. A pesar de esto, Nana no deja de ser un perro y no hay precedente de que los perros puedan cumplir la función de niñera, por lo que el *qué dirán* sigue presente en el pensamiento del Señor Darling:

No nursery could possibly have been conducted more correctly, and Mr. Darling knew it, yet he sometimes wondered uneasily whether the neighbours talked. He had his position in the city to consider.¹⁸¹ (BARRIE, 1995: 5)

Los límites de decadencia de la figura del padre victoriano, trabaja en una oficina donde solo se diferencia de los demás oficinistas por el taburete en el que está sentado, se refleja incluso en la preocupación del Señor Darling porque Nana, la perra niñera, no lo admire.

Los personajes adultos que se relacionan directamente con el mundo real: Londres-Ingllaterra, presentan su conexión con el carácter infantil del niño. La criada de la casa de la familia Darling se promete a sí misma no volver a cumplir diez años, pero participa en los juegos de los niños. El capitán Garfio se educó en Eton College, un aristocrático internado de Inglaterra, y la única razón que le lleva a luchar contra Peter Pan es porque no soporta que un niño sin educación tenga mejores modales que él. Garfio no sabe que aunque Peter haya crecido sin madre y alejado de la sociedad de Londres, Peter fue criado por las hadas, y el mundo de las hadas tiene sus propias normas de cortesía. Esto es lo que justifica que Peter sepa comportarse con educación cuando la ocasión lo merece, por ejemplo, al conocer a Wendy: «Peter could be exceedingly polite also, having learned the grand manner at fairy ceremonies»¹⁸² (BARRIE, 1955: 25). La Señora Darling es la que más se divierte en los juegos de los niños y el Señor Darling llega incluso a resultar caprichoso al final del libro cuando se

¹⁸¹ «Ninguna otra niñera podría haber llevado a cabo su labor con más pulcritud, y el señor Darling lo sabía, aunque a veces se preguntaba inquieto si los vecinos murmurarían a sus espaldas. Tenía un estatus que mantener» (BARRIE, 2011: 84).

¹⁸² «Peter también podía ser exageradamente educado, pues había aprendido las costumbres solemnes de las ceremonias de las hadas» (BARRIE, 2011: 102).

echa a llorar porque no han pedido su consentimiento para adoptar a los Niños Perdidos, ambos, padre y madre presentan rasgos característicos de los niños.

Al conocer a Wendy Peter comienza a ser consciente de las diferencias que se establecen al crecer alejado de la sociedad de la realidad conocida. Por ejemplo, el nombre de Wendy es compuesto, mientras que Peter no tiene segundo nombre; la casa de Wendy tiene una dirección de correo y, además, recibe cartas, Peter no tiene dirección, nadie puede escribirle cartas ni enviárselas; pero, en verdad, todas estas características carecen de validez en *Never-Neverland*. «Not only had he no mother, but he had not the slightest desire to have one. He thought them very overrated person»¹⁸³ (BARRIE, 1995: 25). Que alguien no esté relacionado con las normas sociales o los convencionalismos implica una reacción de desconcierto en la persona que conoce dichas normas y está acostumbrada a ellas. Wendy reacciona sin tratar de comprender por qué Peter desconoce estos convencionalismos, no se preocupa de ello pues se plantea que todos deben conocerlos. Además, esta es la primera ocasión que tiene Wendy de actuar de forma protectora, como alguien que sabe más y quiere enseñar esos conocimientos a quien no sabe, por lo que en realidad la ignorancia de Peter le gusta.

En este punto comienzan a conocerse los rasgos de Peter y la relación que establece con Wendy. Su ego le hace negar que haya llorado alguna vez, no le importan las apariencias y se considera a él mismo como alguien resolutivo y que no necesita ayuda de nadie. Wendy se enoja ante la actitud de Peter, pero el engreimiento del chico y la voz son elementos fascinadores a los cuales ninguna mujer podrá nunca resistirse, o eso es lo que indica el narrador. Y Wendy se complace ante el comentario de Peter sobre que una chica vale más que veinte chicos. De hecho, la razón por la cual solo hay niños en *Never-Neverland* es porque las niñas son demasiado listas para caerse del carrito. Durante toda la novela se dan ejemplos de la falta de memoria de Peter Pan, por ejemplo, no sabe qué edad tiene, en realidad tiene muchos años pero no se acumula en su mente la experiencia vivida, por lo que en realidad el tiempo relativo a la referencia real de Londres y la de *Never-Neverland* no tienen por qué ser equitativas. Por otro lado, Peter le cuenta a Wendy que se escapó de casa el día que nació porque escuchó a

¹⁸³ «No solo no tenía madre, no tenía el menor deseo de tener una. Consideraba que las madres eran unas personas demasiado sobrevaloradas» (BARRIE, 2011:104).

sus padres hablando de lo que sería cuando fuera mayor. Por las referencias literarias se sabe que Peter se marchó de su casa porque sintió el deseo de volar, no había ninguna razón de huida, su motivación fue el placer de volar hacia los jardines Kensington.

Previamente Wendy se mostró protectora con Peter porque al no haberse criado en una casa de Londres desconocía las rutinas del envío de cartas, posteriormente, Peter no reacciona de la misma manera cuando se muestra que Wendy, al llevar una vida recluida, le hace ser desconocedora de las costumbres de las hadas. Peter no le da importancia a este hecho, ni tampoco Wendy reacciona como Peter sintiéndose diferente e inseguro. A la niña le fascina el hecho de que existan las hadas y de que Peter haya vivido con ellas, pero para el niño resultan molestas aunque en realidad le gustan. Es en este momento donde se conoce el origen de las hadas: cuando el primer bebé se rio por primera vez, su risa se rompió en mil pedazos y de cada uno de ellos nació un hada. Tal y como se indica, cada vez que un bebé ríe por primera vez, nace un hada del mismo sexo que del bebé, sin embargo no hay el mismo número de hadas que de niños, ya que un hada muere por cada expresión de un niño que niegue su existencia: no creo en las hadas. Como indica el narrador, los niños de hoy en día saben tantas cosas que dejan pronto de creer en las hadas. Al parecer es muy difícil percibir la figura de las hadas, ya que nunca están quietas. No obstante, el narrador describe su figura con el adjetivo «romántica».

En *Never-Neverland* se encuentran bestias, piratas e indios. Las bestias de este territorio son fieras conocidas en la realidad: leones, tigres, osos y un cocodrilo. En la descripción del cocodrilo llama la atención que primeramente se le asigna el sexo hembra, pero más adelante la referencia que hace el narrador es masculina. Por lo que da la sensación de que nada de lo que existe en *Never-Neverland* es muy consistente, como sucede con los sueños. El cocodrilo se sitúa al final de todas las figuras de las bestias de *Never-Neverland* como representación simbólica de la aniquilación y la muerte. También se relaciona con las fuerzas naturales ya que es capaz de vivir en el agua y en la tierra, además de la veneración que existía en la cultura egipcia a este animal.

Pero el interés decae en los personajes humanos de los piratas y los indios.

El capitán de los piratas es James Garfio, era contramaestre de Barbanegra. Se le describe como el peor de todos los piratas, el único hombre al que temió Barbacoa (John Silver el Largo, pirata de la novela de Robert Louis Stevenson *Treasure Island* (1883)), Peter cuenta cómo le cortó la mano derecha y por esta razón ahora tiene un garfio de hierro donde tenía la mano. Por lo que no se sabe si el nombre del capitán hace referencia a este caso y si antes tuviera un nombre diferente. A su vez, se establece un código y una previsión de los acontecimientos: todos los niños tienen orden de dejar que sea Peter Pan quien se enfrente al capitán Garfio.

El mundo de los piratas en la literatura se hace muy popular con *Las aventuras del capitán Singleton* (1720) de Daniel Defoe. Para el protagonista, el joven Tom Sawyer, los piratas se lo pasan en grande. María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 65) define a los piratas de Barrie como piratas con características paródicas de la obra *The Pirates of Penzance* de Gilbert y Sullivan (1880). Se relaciona directamente al capitán Garfio entre los piratas famosos como Barbanegra: Edward Thatch, personaje histórico, pirata inglés de finales del siglo XVII y principios del siglo XVIII, y John Silver el Largo, personaje de ficción de Louis Stevenson de la novela *Treasure Island* (1883). Con estas referencias Barrie presenta en su obra un reflejo de la gran tradición británica del mundo de los piratas.

Cabe destacar que tanto los pieles rojas como los piratas tienen un referente real, los pieles rojas son los indios de los Estados Unidos de América del Norte. Entre las referencias del mundo de la piratería destaca el nombre de Barbanegra, su verdadero nombre era Edward Teach, que fue capturado y su cadáver exhibido como advertencia para los que quisieran hacerse piratas; o la alusión al muelle de las Ejecuciones, lugar de Londres donde se ejecutaba a los criminales condenados por el Tribunal del Almirantazgo, un patíbulo construido en la línea de bajamar donde fue ahorcado el capitán Kidd, ejecutado en 1701, cuyo cadáver fue expuesto en una jaula de hierro y se conservaron sus huesos durante años para inspirar terror a los que cometieran crímenes de piratería y asesinato. Otra referencia real de los piratas era el uso de los reales de a ocho, una moneda de plata española que valía ocho reales y su uso fue mundial a finales del siglo XVIII.

Dentro de la novela se describe a los piratas como una panda de infames: «A more villainous-looking lot never hung in a row on Execution dock»¹⁸⁴ (BARRIE, 1995: 53). Esta cita a su vez establece una referencia real al muelle en el este de Londres, también mencionada en la novela *Treasure Island*, donde se colgaba a los piratas con los pies casi tocando las aguas en la bajamar.

Algunos de los nombres de los piratas al mando del capitán Garfio tienen un referente histórico. Por ejemplo Cecco Hewlet, hijo del novelista Maurice Hewlet, es amigo de Barrie; «That gigantic black behind him has had many names since he dropped the one with which dusky mothers still terrify their children on the Banks of the Guadjo-mo»¹⁸⁵ (BARRIE, 1995: 54); Bill Jukes se habla de él como un pirata de *Treasure Island* pero no aparece en la novela; Claraboyas Morgan, Morgan era un pirata histórico. Barrie se inspira en personas de su alrededor y en nombres de los piratas de la literatura y de la historia. En todos aquellos que no son referentes de la piratería, Barrie hace homenaje a sus conocidos. Smee, caracterizado como irlandés, por ejemplo, como señala María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 73), alude a George Shelton como el Smee original. Alf Mason es un nombre en homenaje a su contemporáneo y novelista y político Alfred Edward Woodley Mason. Todos ellos al desplazarse por *Neverland* repiten canciones que hablan sobre la bandera y la vida piratas. Se caracteriza también la idea de nombrar a los objetos: el cañón del barco se llama Tom el Largo mientras que la espada de Smee es Johny Sacacorchos ya que Smee retuerce la espada en la herida de la víctima.

Barrie describe a Garfio a partir de su forma de tratar a los piratas, les denomina perros y ellos obedecen como perros. El capitán es de rostro bello que desprende un aire amenazador por sus rizos negros, su aspecto es cadavérico y negruzco. Sus ojos del azul del nomeolvides expresaban profunda melancolía, pero se volvían rojos cuando clavaba el garfio en alguien. Conserva algo de modales de un gran señor incluso a la hora de matar, e incluso tenía reputación como contador de historias. Contrasta con el resto de la

¹⁸⁴ «Nunca una panda de aspecto tan infame fue vista colgada en hilera en el Dique de Ejecución» (BARRIE, 2011: 131).

¹⁸⁵ «Ese negro gigantesco que va detrás de él ha tenido muchos nombres desde que dejara de usar aquel que todavía hoy sirve a las madres de piel oscura de la orilla del Guadjomo para asustar a sus hijos» (BARRIE, 2011: 132).

tripulación porque se muestra educado, lo cual le hace resultar más siniestro ya que muestra elegancia en su dicción incluso cuando maldice. Esto permite destacar la gran diferencia con su tripulación, a su vez este contraste logra que el lector empatice con la soledad que debe sentir este personaje, educado en Eton, alejado de las leyes sociales y rodeado de piratas sin modales. Esta soledad puede reflejarse en su vestimenta, similar a Charles II de Inglaterra, ya que parece ser que se parecía al de los desventurados Estuardos. Se le describe como hombre de valor indómito al que solo le atemoriza ver su propia sangre por ser espesa y de color insólito. También es un hombre ingenioso pues inventó una boquilla que le permite fumar dos cigarrillos a la vez.

Cabe destacar también la referencia de los pieles rojas, quienes se deslizan sigilosamente por *Never-Neverland*. La tribu de los piccaninny (traducido al español como «chichinabo») que llevan cabelleras de niños y de piratas. Existen otras tribus como la de los delaware o los hurons que son de corazón más blando. Los pieles rojas son una alusión al interés que había a principios del siglo XX por los indios americanos. El propio Barrie, como indica María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 74), aconsejaba representar las escenas de guerra como la de los auténticos pieles rojas, de esta forma sería reconocible para el público.

Destaca la descripción del personaje de la princesa india Tigresa Lirio (dependiendo de la traducción puede ser Trigilla, Trigida o Tigridia) opuesta a Wendy. La princesa india va a la retaguardia, que es el lugar de máximo peligro. Se la describe como la más hermosa de las Dianas morenas, coqueta, fría y amorosa por turnos. Barrie llama directamente a esta india por el nombre de Diana, es una referencia mitológica a la diosa romana de la caza. Muchos bravos desean a la princesa india, pero ella rechaza el matrimonio pues prefiere la lucha, solo Peter Pan será capaz, sin desearlo, de que la princesa india quiera casarse con él.

Parece necesario hacer alusión también entre el grupo de personajes humanos a los Niños Perdidos. El narrador indica que «ahora» había seis, por lo que se da a entender que no es un número fijo sino que, al igual que llegan niños que se han caído de sus cochecitos, también mueren al enfrentarse a los piratas o a los indios. Los Niños Perdidos tienen prohibido parecerse a Peter, por lo que van vestidos con pieles de osos cazados por ellos mismos. Los nombres que designan a los Niños Perdidos no son nombres de pila ni apellidos sino apelativos que permite identificarles con algún rasgo

que les caracteriza, y las traducciones de los nombres de los niños depende de la edición: Tootles: Sonsonete/Tiroriro/Lelo es el más desgraciado aunque es el más humilde, las cosas importantes ocurren cuando él ya ha doblado la esquina; Nibs: Avispado/Bombón/Mandamás es alegre y jovial; Slightly: Presuntuoso/Poquitín/Casi es el más engreído, se cree que recuerda los tiempos antes de que se perdiera; Curly: Sortijilla/Rizos/Rizos es un pillo; por último, los The Twins: Gemelos/Gemelos/Mellizos, es necesario mencionar el hecho de que Peter no sabe lo que es ser gemelos, por esta razón nadie debe mencionarlo. Peter Pan no deja que nadie sepa nada que él no sepa. El caso del conocimiento de que sean gemelos, como el hecho de que no puedan vestir como Peter, establece la jerarquía dentro de su propio grupo donde Peter Pan lidera desde una personalidad caprichosa y egoísta e incluso tiránica, puesto que ha establecido por norma que los Niños Perdidos no pueden crecer, si alguno de ellos crece, Peter los remodela o los corta para adaptarles a la estatura que deben mantener. Sin embargo, los Niños Perdidos son los que le conceden este poder a Peter Pan ya que tienen fe en él y por este motivo tratan de actuar como Peter. Por ejemplo, así lo hacen cuando les persiguen unos lobos y deciden andar hacia ellos mirándoles entre las piernas, como haría Peter, los lobos al ver tan extraña postura salen huyendo. Esto a su vez denota la incapacidad del niño por adoptar una postura alerta ante el peligro, sino que se deja llevar por la primera ocurrencia que le parezca distinta a lo normalmente conocido.

En la interrelación de los personajes se establecen las relaciones sociales, así pues en el grupo de los Niños Perdidos se establece una relación social familiar a partir del juego. El juego de la imitación caracteriza las relaciones de los niños, dentro de este juego Wendy es la madre, Peter es el padre y los Niños Perdidos son sus hijos, de entre los cuales Michael, el hermano pequeño de Wendy, es el bebé. Todo lo que está dentro de la imaginación es considerado como válido, pero Peter ha prohibido que el tema referido a la madre trascienda a lo real, ya que los niños al escuchar el cuento de *Cinderella* comienzan a tomar muy en serio el papel de la madre. La intromisión del cuento popular de *Cinderella* dentro de la novela permite conectar a su vez con el imaginario colectivo, que trasciende los límites de la realidad para encontrar su lugar en una tierra proyectada por sueños.

Los niños establecen a su vez su refugio en una casa subterránea, dentro de un árbol hueco al que acceden a través de siete puertas, un hueco para cada uno de ellos. Dentro de esta casa crece un tronco cada día, los niños lo utilizan como mesa durante el día, pero lo talan para dejar espacio a la cama. Estas acciones marcan el propio ritmo de su vida dentro del hogar: alimentarse y dormir. Para Garfio el hecho de que haya siete huecos para acceder a la casa en lugar de uno le lleva a caracterizar a los niños de estúpidos recalcando que no tienen madre, pues una madre les habría explicado la utilidad de tener una única puerta. En realidad lo que le sucede a Garfio es que no comprende la lógica del juego infantil, por lo que no comprenderá la actitud de los niños. Ante esto cabe recalcar que aunque la actitud de Garfio es de un adulto, también se refleja en él una tendencia infantil, como el encapricharse porque Peter Pan demuestre malos modales o el plan que lleva a cabo para acabar con Peter Pan y los Niños perdidos, el cual denota cierto infantilismo: hacer un pastel de diversos colores y envenenarlo. El plan de Garfio es de un villano que, como indica María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 79), piensa más como un niño que como un adulto.

El narrador se dirige al lector de tal forma que sitúa el origen de la novela en una narración oral, muy ligada a la tradición teatral. «La segunda persona coloquial –aquí como en el resto de la obra– nos permite imaginar a un adulto que le habla a un niño o a un grupo de ellos, explicándoles exactamente cómo se consigue que “tú” encajes en un árbol» (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 93). Ciertas expresiones del narrador parecen construir un espacio de ficción de muchas variantes. A pesar de ser testigo y de haber mencionado que no puede intervenir en la historia ni directamente en la aventura, parece jugar a que estuviera construyendo la narración pues no ha decidido todavía el final de la aventura. Para María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 94) tanto Peter como el narrador son impredecibles y volubles. Además, ambos marcan un carácter mandatario, como por ejemplo, Peter Pan a veces cambia de bando en mitad del juego o el narrador decide qué historia contar echándolo a cara o cruz, e incluso llega a decir que si quisiera, podría cambiar de historia, pero no lo hace porque no le parece justo, es decir, tiene el control de la narración y de elección.

«Let us now kill a pirate, to show Hook's method»¹⁸⁶ (BARRIE, 1995: 55). En el capítulo de presentación de los piratas el narrador quiere mostrar la personalidad de Garfio, por esta razón interrumpe la descripción para matar a un pirata por su propio deseo. Parece en este momento que se rompe la pasividad del narrador y que se le introduce la virtud de dominar acciones que no interrumpan directamente en la acción principal, como es el hecho de matar a un simple pirata. El narrador entonces está jugando con la narración, por lo que cuando se describe anteriormente que Peter Pan se olvida de Wendy no es posible asegurar que realmente haya sido Peter quien se olvida, o que sea la sensación de Wendy, o que sea lo que el narrador quiere hacer creer. Lo mismo sucede en este caso, Garfio es de esta manera, pero plantear las situaciones para que los personajes actúen es tarea del narrador, mientras que quien toma la decisión sobre las acciones de los personajes es el autor. Por lo que el propio autor parece mezclarse con la figura de narrador. El narrador no puede influir en la escena, sin embargo crea la situación para que Garfio demuestre cómo mata alguien. En este caso, el narrador hace que el pirata Claraboyas se tropiece, choque contra Garfio y le descoloque el cuello de encaje, Garfio lo mata sin parpadear y la narración continúa como si no hubiera sucedido nada.

Se establece un contraste constante que impide así definir las posibilidades del narrador o sus limitaciones. Sin embargo, sí parece lógico determinar que nunca podrá intervenir directamente en el hilo principal del argumento. Por esta razón se lamenta de no poder susurrar a los Niños Perdidos que no se fíen de Campanilla. A su vez, hace latente que su presencia en el relato es limitada ya que ni el narrador ni los lectores se encuentran físicamente en *Never-Neverland*. Lo que vuelve a reflejar el papel pasivo del narrado y del lector quienes no pueden intervenir directamente en la acción. María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 70) lo considera como una forma de reflejar el carácter ficcional de la obra, señalando que ni el narrador ni el lector están en la isla pero que a su vez son testigos de lo que sucede. Con esto parece indicar o bien que el narrador y el lector son adultos, o que, como el resto de niños que no son los Darling, siguen las aventuras de *Never-Neverland* mediante su sueño.

¹⁸⁶ «Matemos ahora a un pirata, para mostrar el método de Garfio» (BARRIE, 2011: 133).

El desconocimiento del mundo real de los Niños Perdidos les impide plantearse el juzgar por sí mismos aquello que ven. Por ejemplo, cuando Wendy llega a *Never-Neverland*, los Niños Perdidos, alentados por Campanilla, consideran que Wendy es un pájaro, ya que nunca han visto una niña y no se plantean otra posibilidad diferente a la que les dice Campanilla. Cuando la derriban y se acercan, se dan cuenta del error que han cometido. Cuando Peter cree que Wendy está muerta, no sabe qué hacer. Se le ocurre alejarse saltando cómicamente hasta perderla de vista y luego no acercarse al lugar nunca más. Para María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 85) esta reacción de Peter revela su incompreensión por la muerte y lo justifica por el pensamiento de Barrie, quien liga la inocencia a la falta de corazón dando lugar a la incapacidad de Peter de conmoverse. Por otro lado, podría interpretarse como la actuación de los niños cuando no saben la respuesta y disimulan haciendo una gracieta. Sin embargo, Peter, al ver la flecha, exige al responsable que se la clave como castigo por haber matado a Wendy, para Peter esta forma de justicia es la más correcta, pero Wendy, que no había muerto ya que la flecha se clavó en la bellota que le dio Peter, le detiene. Así pues, una vez pasado el peligro, la realidad de la situación se contagia de la imaginación, uno de los Niños Perdidos hace el papel de médico, a quien Peter toma muy en serio y examina a Wendy mandándole un tratamiento. Es entonces cuando deciden construir la casita alrededor de la niña. Esta referencia a la construcción de la casa para Wendy recuerda al capítulo de *Peter Pan in Kensington Gardens*, cuando las hadas construyen una casa alrededor de Maimie cuando esta está durmiendo.

En los territorios de *Never-Neverland* puede verse reflejado esta tendencia al juego, por ejemplo, en la laguna las sirenas juegan utilizando las burbujas multicolores hechas con agua de arcoíris como pelotas, se pasan la pelota golpeando la cola y tratando de mantenerlas en el arcoíris hasta que estallan. De esta forma adaptan en su territorio el juego del volleyball ya que hay un par de porterías en cada extremo del arcoíris y las porterías solo pueden utilizar las manos.

Dentro de los lugares creados por la propia historia de *Never-Neverland* se encuentra la Roca de los Abandonados, donde los capitanes abandonaban a los marineros en ella para que se ahogaran. Es allí donde Garfio y sus subordinados Smee y Starkey quieren dejar a la princesa india para que perezca, lo cual era una desgracia para ella pues, según la creencia india, no había un sendero que llevara al cielo, es decir, si

morían en la hoguera o bajo tortura, podían llegar al cielo, pero si se ahogaban, quedarían condenados, perdidos en las profundidades de las aguas. El paraíso en el que creían los nativos americanos estaba lleno de piezas de caza que nunca se acababan. Este acto despierta en Wendy la pena y enfurece a Peter Pan, ya que le parecía muy injusto que fueran tres contra uno.

Este es el primer enfrentamiento que el lector presencia entre Peter Pan y el capitán Garfio, un enfrentamiento que comienza como un juego, pues Peter no espera a que los piratas se vayan para salvar a la princesa india, pero esto sería lo fácil, cosa que, según el narrador, Peter rechaza siempre, lo cual permite destacar o bien la seguridad de Peter o su insensatez. Otra forma habría sido enfrentarse directamente a los piratas, pero entonces no habría habido ningún juego. Peter se vale de una de sus habilidades para confundir a Garfio y a los piratas, comienza a imitar la voz de Garfio con tal perfección que el propio narrador duda de si habla o no el verdadero Garfio. A lo largo de la novela se refleja este juego mimético, Garfio se comporta como un niño, Peter se viste con los ropajes de Garfio, etc. Mientras todos temen a Garfio, Peter Pan no le teme. Incluso su enfrentamiento se asimila a una coreografía especular: ambos comienzan a trepar cada uno por un lado de la roca sin saber que el otro está haciendo lo mismo. Al tantear el espacio, se tropiezan con el brazo del contrario y se encuentran. El narrador comenta que algunos héroes sienten un momentáneo temor antes de entrar en combate, pero parece que a Peter no le dio miedo sino que sintió alegría, le roba a Garfio un cuchillo del cinturón y antes de empezar a pelear se da cuenta de que está situado más alto que Garfio, para él no sería una lucha justa, así que decide tenderle una mano a Garfio para ayudarlo a subir. Sin embargo, Garfio muerde su mano, Peter queda sorprendido por este acto injusto que deja al niño impotente mirando horrorizado. El narrador describe que esta mirada es la reacción que tienen todos los niños cuando sienten una injusticia por primera vez. A su vez cuenta que una vez los niños sufren una injusticia seguirán queriendo al que haya sido injustos con ellos, pero no son los mismos puesto que no se olvidan de la primera injusticia, excepto Peter quien siempre se olvidaba de las injusticias que sufría. El narrador a su vez dictamina que esta es la auténtica diferencia entre los niños y Peter Pan, Peter vuelve a ser el mismo porque no aprende de la experiencia, no madura, no cambia. En ese momento Garfio escucha al cocodrilo y decide salir huyendo, no obstante golpea a Peter dos veces dejándole malherido. Peter y Wendy permanecen en la roca, pero la marea está subiendo y Peter no puede volar.

Llega hasta ellos la cometa que Michael había construido, parece ser que la cometa tiene la voluntad de ayudarles, como Peter no quiere echar a suertes con una dama quién se salva, ata a Wendy a la cola de la cometa, para que esta pueda así salvarse. La cometa es demasiado frágil para llevar a los dos, por lo que Peter se queda en la roca, la cual quedará cubierta una vez suba la marea. Es en ese momento en el que se escucha a las sirenas cantando a la luna y Peter siente por primera vez miedo, pero se sobrepone, se yergue sobre la roca con una sonrisa sintiendo en su interior la muerte como una aventura más: «To die will be an awfully big adventure»¹⁸⁷ (BARRIE, 1995: 99).

Es en este momento en el que una escena sirve para determinar la nobleza de Peter Pan. Peter se fija en un trozo de agua al que, comparado con la fuerza de las aguas, es débil. El narrador señala que Peter siempre se pone del lado de los débiles, por esta razón cuando veía que el trozo ganaba a la corriente aplaude y le considera valiente. Esta es una referencia a la imaginación de los niños, que son capaces de transformar lo inanimado en real, el papel como si estuviera vivo. Todo esto forma parte de la imaginación de Peter.

Existe un ave en *Never-Neverland* cuyo nido con los huevos cayó al río y el ave decidió incubarlos siguiendo la corriente del río. Al ver a Peter Pan, no quiere que el niño se ahogue, le enternece ver que conservaba todos los dientes de leche y recuerda que el niño se había portado bien con ella, aunque a veces la hubiera martirizado. Se identifica así la figura del ave con el de la Señora Darling y con la figura de la madre en general, quienes aunque los niños se porten mal y las haga sufrir, ellas siempre les querrán. El ave es capaz de sacrificar sus propios huevos para salvar a Peter, pero como hablan en idiomas diferentes no se entienden.

In fanciful stories people can talk to the birds freely, and I wish for the moment I could pretend that this was such a story, and say that Peter replied intelligently to the Never bird; but truth is best, and I want to tell only what

¹⁸⁷ «Morir será una aventura formidable» (BARRIE, 2011: 171).

really happened. Well, not only could they not understand each other, but they forgot their manners.¹⁸⁸ (BARRIE, 1995: 101)

El ave quiere que Peter se meta en el nido porque ella está cansada y no puede ir a cogerle pero tiene que nadar hasta allí. Finalmente el niño lo comprende, encuentra el sombrero de Starkey y deposita allí los huevos, el ave entonces cambia de lugar para incubar los huevos, con esto se funda una nueva tradición en *Never-Neverland* y es que las aves deciden hacer de sus nidos las alas de los sombreros.

La tribu de los pieles rojas tras el hecho de que Peter salvara a la princesa india se convierte en aliada de Peter Pan. Le denominan como Peter el Gran Padre Blanco, aunque esta alianza se establece solo con Peter, ya que tratan igual que siempre a los Niños Perdidos y a Wendy la denominan como *squaw*, una mujer más. Los Niños Perdidos se quejan a Wendy, pero ella, cumpliendo su papel de ama de casa, no quiere escuchar quejas contra el padre, Peter, por mucho que ella, como niña, compadeciera a los Niños Perdidos. En muchas ocasiones, Wendy actúa sin saber la razón de por qué se debe cumplir una norma, como la de que no se deben devolver los golpes durante las comidas, sino que deben levantar el brazo derecho y decir: quiero quejarme de Fulanito, por esta razón es incapaz de controlar a los niños cuando abusan de este formalismo o cuando se olvidan de hacerlo. Para Wendy las reglas deben cumplirse, por mucho que no se comprendan.

Cuando el juego comienza a hacerse demasiado real se crea una tendencia a evadirlo. John no quiere obedecer lo que Peter, como padre, le manda y acusa que no es su verdadero padre e incluso que él mismo le enseñó cómo serlo. Lelo trata de cambiar su papel de hijo por el del padre, o por el del bebé, incluso trata de ser un gemelo. Peter Pan hasta el momento ha seguido el juego de ser el padre, incluso responde como Wendy le ha enseñado, le enseña expresiones como «si ya no estoy para estos trotes», cuando los niños le piden bailar y finge escandalizarse y habla de posiciones sociales e incluso del parecido de los Niños Perdidos a ellos que son sus padres. Peter Pan

¹⁸⁸ «En las historias fantásticas, la gente puede hablar con los pájaros abiertamente y en este momento me encantaría fingir que esta es una de esas historias y decir que Peter respondió con inteligencia al ave de Nunca Jamás; pero la verdad siempre es mejor, y quiero contaros solo lo que pasó de verdad. Pues bien, no solo no hubo forma de que se entendieran, sino que además dejaron de lado sus modales» (BARRIE, 2011: 174).

experimenta en la ficción el rol de padre y dado que a veces no distingue entre lo que es real de lo que no necesita que Wendy le tranquilice asegurándole que todo es mentira, ya que ser padre de verdad le haría sentirse viejo. Es entonces cuando Wendy comprende que sus sentimientos no son correspondidos, por esta razón le pregunta directamente. Peter solo puede quererla como un hijo fiel, lo cual denota que efectivamente él no quiere sentirse padre en la ficción pero sí desea tener una madre, Wendy es como una madre de verdad para él. Wendy entonces se siente alejada de él y Peter no comprende la reacción de Wendy, alude a que es una actitud parecida a la que tiene la princesa india que quiere ser algo de Peter pero no su madre. Wendy necesita que todo sea correcto y lo correcto sería que Peter correspondiera a sus sentimientos y que el juego de *Never-Neverland* fuera real para ella también, con Peter como padre y los Niños Perdidos como sus hijos. Peter se siente desangelado, porque Wendy no quiere contarle qué es lo que buscan Tigrilla y ella, acude a Campanilla para preguntarle si quiere ser su madre, pero Campanilla solo le llama cretino, lo que causa más confusión a Peter. Wendy no puede contárselo porque no resulta correcto que una mujer lo diga, pero se olvida que Peter no se ha educado en los mismos patrones que ella. Mientras que para ella es una necesidad casarse para ser feliz, para Peter no lo es, por esta razón Wendy debe marcharse de *Never-Neverland*.

El narrador vuelve a recurrir a un comentario premonitorio, alude a que esa será la última hora de felicidad de todos ellos en *Never-Neverland*, porque iba a suceder algo que, de haber sido consciente Wendy, no habría tratado de forma tan brusca a Peter. Organizan una pelea de almohadas y termina la noche con el cuento de Wendy sobre su viaje a *Never-Neverland* y cuyo final era que Wendy, John y Michael crecían. Cuento que todos se conocen pero que escuchan como si lo oyeran por primera vez y el cual a todos los Niños Perdidos encanta, a Peter no. Al fin y al cabo los Niños Perdidos se habían caído de su carrito, es decir, no habían elegido ir a *Never-Neverland* y no crecer. El único que por voluntad había tenido la oportunidad de elegir el no crecer había sido Peter Pan.

Los niños pueden permitirse ser crueles, desaparecer de sus habitaciones y vivir aventuras sin temor a ser regañados puesto que tienen fe en el amor de las madres. En el momento en el que Wendy alude a que su ventana siempre estará abierta y sus padres estarán esperando que vuelvan sus hijos, Peter interrumpe con un gemido de dolor,

Wendy le pregunta dónde le duele, pero él responde que no es esa clase de dolor. Peter siente tristeza y decide contar su historia por primera vez. Peter también quiso volver un día a su casa, se había ido volando y estuvo muchas noches fuera, confiando en que su madre le dejaría la ventana abierta, pero al regresar se encontró la ventana cerrada, su madre se había olvidado de él y había otro niño durmiendo en su cama. Los niños al escuchar esta historia no saben si creerla pero sienten miedo de verdad. Esta historia de Peter Pan parece llegar por primera vez a oídos del narrador quien considera que acaba de descubrir la verdad sobre las madres. Desde este momento, el narrador parece ser más afín a Peter y a apoyar sus acciones. Wendy, John y Michael deciden abandonar *Never-Neverland*, temían comprobar que Peter tuviera razón y hubieran cerrado la ventana, también ofrecen a los Niños Perdidos acompañarles.

Peter Pan entonces adopta una actitud de niño pequeño, considera que a Wendy no le importaba separarse de él, así que él iba a demostrar que le importaba menos. Sin embargo le importaba mucho, y en realidad Peter sentía ira por los adultos, a quienes consideraba responsables de haber echado todo a perder, así que haciendo caso a una leyenda de *Never-Neverland*, que decía que cada vez que uno respira muere un adulto, Peter empieza a tomar respiraciones entrecortadamente para matar a muchos adultos. Además de esto, decide dar brincos por la habitación y tocar la flauta alegremente para demostrar que la marcha de todos los niños no le importaba. La actitud de Peter cambia ante la presencia de peligro, se manifiesta su espíritu instintivo de lucha y el narrador hace referencia a su brillantez en la batalla, ya que parece ser que Peter cree haber matado al pirata Barbacoa (John Silver el Largo).

El capitán Garfio decide finalmente acabar con Peter Pan y con los Niños Perdidos, por lo que decide llevar a cabo un plan con el que consiga vencer a los pieles rojas. Al ser un pirata, maquina un plan que lleva a cabo de una forma deshonesto, saltándose la ley de guerra de los pieles rojas. Según todas las leyes no escritas sobre la guerra salvaje, siempre es el piel roja el que ataca y con la astucia propia de su raza lo hace justo antes del amanecer, hora en la que sabe que el valor de los blancos está por los suelos. Por lo que los piratas deciden atacarles previamente, aunque en la novela no se describe esta batalla. «It is no part of ours to describe what was a massacre rather

than a fight. Thus perished many of the flower of the Piccaninny tribe»¹⁸⁹ (BARRIE, 1995: 126), el narrador se resguarda en que si hay algo importante se reflejará posteriormente: «To what extent Hook is to blame for his tactics on this occasion is for the historian to decide»¹⁹⁰ (BARRIE, 1995: 136). Este dato resulta interesante, ya que el hecho de que se habla de libros de historia implica que se recopilan datos de la existencia de *Never-Neverland* en la propia ficción, lo que da valor a las referencias historiográficas que se recopilan en los nombres de los personajes, ya sean referentes de la realidad o de la ficción, pero el término historia hace referencia siempre a lo existencial, lo que da valor de verosimilitud a la narración de esta obra. Garfio se vale de su infamia para engañar a los niños, decide tocar el tam-tam de los pieles rojas para que crean que han perdido los piratas y así ellos bajen la guardia. Por esta razón, cuando los niños salen de los huecos de los árboles les arrancan y les meten en la casita de Wendy para transportarles. Solo a Wendy no la tocan, sino que Garfio le ofrece su brazo y Wendy, fascinada no puede gritar y obedece a Garfio.

Garfio es un caballero que cuida sus modales, incluso en mitad de una incursión. Que Wendy se sienta fascinada por él no resulta sorprendente, dado el hecho de que Peter Pan y Garfio son un vago reflejo uno del otro, donde el primero lleva a cabo una imitación exacta del segundo. (*Peter Pan Anotado*, 2013: 143)

«Perhaps it is tell-tale to divulge that for a moment Hook entranced her, and we tell on her only because her slip led to strange results»¹⁹¹ (BARRIE, 1995: 129-130). El narrador de alguna forma refleja su disgusto ante el hecho de que Wendy se lleve a todos los niños y deje a Peter solo, hace a Wendy responsable de que Garfio descubra que uno de los Niños Perdidos haya agrandado su hueco del árbol, por el cual Garfio se cuelga y se adentra en la casa subterránea para acabar con Peter Pan. Resulta interesante destacar que, por no seguir la norma de Peter, se le da una ventaja a Garfio, por lo que el

¹⁸⁹ «No nos compete a nosotros describir lo que fue una masacre más que una lucha. Así pereció mucho de la flor y nada de la tribu de chichinabo» (BARRIE, 2011: 197).

¹⁹⁰ «La historia decidirá hasta qué punto son reprobables las técnicas de Garfio» (BARRIE, 2011: 197).

¹⁹¹ «Quizá sea de chivatos contar que Garfio consiguió hechizarla durante un instante, pero si delatamos a Wendy es porque su desliz tuvo extrañas consecuencias» (BARRIE, 2011: 201).

instinto de supervivencia de Peter destaca tanto como su instinto de lucha, aunque dicho instinto se manifieste a través del juego. El capitán Garfio logra entrar en la casa subterránea, pero no puede pasar más allá de la puerta ya que esta es estrecha, aunque desde ahí puede observar a Peter Pan durmiendo.

The man was not wholly evil; he loved flowers (I have been told) and sweet music (he was himself no mean performer on the harpsichord); and, let it be frankly admitted, the idyllic nature of the scene stirred him profoundly. Mastered by his better self he would have returned reluctantly up the tree, but for one thing.¹⁹² (BARRIE, 1995: 133)

En esta escena, se revela al completo el abanico de sentimientos de Garfio hacia Peter y su juego interior. La seductora belleza del vulnerable niño dormido desarma al pirata, que se rinde, por un momento, a la «mejor parte de su persona». (*Peter Pan Anotado*, 2013: 147)

En cuanto los niños se fueron, Peter hizo uso de una coraza tratando de demostrarse a sí mismo que no le importaba, volvió a adquirir la actitud caprichosa de niño rebelde y decidió no tomarse la medicina, algo que habría disgustado a Wendy si hubiera estado allí, como el dormir sobre la colcha. Es entonces cuando le invade la tristeza y comienza a llorar, pero su actitud infantil vence su tristeza y se echa a reír solo para imaginar a Wendy indignada. Es entonces cuando se queda dormido y comienza a tener pesadillas. Curiosamente, Peter Pan es un niño sin preocupaciones ya que no tiene la necesidad de madurar con la experiencia, es incapaz de recordar sus aventuras por completo, no crecerá, no tendrá que trabajar sino que podrá vivir eternamente una vida de aventuras y juegos, sin embargo, parece que todo esto está presente en la consciencia de Peter Pan, pues cuando duerme sufre más que cualquier otro niño:

Sometimes, though not often, he had dreams, and they were more painful than the dreams of other boys. For hours he could not be separated from these

¹⁹² «El hombre no era malo del todo; amaba las flores (me han dicho). y la dulce música (no tocaba mal el clavicordio). y, admitámoslo abiertamente, la idílica naturaleza de la escena le impresionaba profundamente. Guiado por lo mejor de sí mismo, se habría dado la vuelta y habría escalado el árbol a regañadientes de no ser por una cosa» (BARRIE, 2011: 204).

dreams, though he wailed piteously in them. They had to do, I think, with the riddle of his existence.¹⁹³ (BARRIE, 1995: 132-133)

Cabe destacar que el único momento de vulnerabilidad de Peter es por las noches, ya que llora dormido. Nunca se revela la razón, el hecho de que pierda la memoria en general y se invente sus aventuras permite conectar con el sentido del inconsciente donde, por mucho que Peter no sea consciente de su debilidad, es el inconsciente el que lo revela al mundo. De este hecho es testigo Wendy quien se acerca sigilosamente y sin despertarle, para no causarle humillación, consigue calmarle.

La interpretación de los sueños de Freud, publicada en 1900, concedía una novedosa importancia al significado de los sueños y el inconsciente. Peter acaba de hacer un esfuerzo colosal para demostrar que es incapaz de conmovirse y que no le afectan los sentimientos de impotencia, aun cuando ha sido abandonado hace nada, sus defensas incluyen tocar la flauta, rebelarse contra Wendy negándose a tomar su medicina y tumbándose sobre la colcha de la cama y, lo más importante de todo, reírse. Y, con todo, sus sueños parecen indicar que este segundo abandono le ha dolido, pues repite y trae a la memoria las ventanas con barrotes del hogar. En ellos, resulta vencido por las lágrimas en vez de refrenar el llanto con una «risa altiva». (Peter Pan Anotado, 2013: 146)

Garfio se fija en la postura en la que duerme Peter, con un brazo colgado del borde la cama, la pierna doblada, y es esta postura la que refleja lo que más odia el pirata en el niño: su arrogancia.

Los pavoneos triunfales de Peter acrecientan la sensibilidad de Garfio ante la vanidad narcisista del muchacho. Cuando el capitán pirata lo encuentra dormido, es, de nuevo, su «petulancia» la que provoca en Garfio un frenesí homicida. La extraña obsesión de este con Peter posee profundas raíces mitológicas en rivalidades paternofiliales, pero aquí adopta una forma peculiar que apunta a algo más que una relación familiar. (Peter Pan Anotado, 2013: 141)

¹⁹³ «Algunas veces, aunque no muy a menudo, Peter soñaba, y sus sueños eran más dolorosos que los de otros niños. Las horas pasaban sin que él pudiera abandonar estas pesadillas, aunque lloraba lastimeramente en ellas. Estos sueños tenían que ver, creo yo, con el enigma de su existencia» (BARRIE, 2011: 204).

Garfio decide entonces echar en el agua de Peter unas gotas de veneno que él llevaba para que no lo cogieran con vida. Es un veneno elaborado por él mismo a partir de todos los venenos que habían llegado a sus manos. Los había cocido hasta convertirlos en un líquido amarillo desconocido para la ciencia y que probablemente era el veneno más virulento que existía. Al considerarse victorioso su figura se asemeja al de un espíritu del mal surgiendo de su agujero y decide colocarse el sombrero de lado para adoptar la actitud que odia en Peter Pan: la arrogancia.

Es Campanilla quien alerta a Peter de lo sucedido, y lo que enfurece a Peter es que el hecho en sí implicaba que las cosas no habían salido como era debido, como Wendy quería que fuera. Es decir, se enfurece porque sabe que Wendy estaría indignada porque las cosas no hubieran salido como debía ser. Se permite ser el causante de la indignación de Wendy en su venganza por marcharse pero no deja que otros indignen a Wendy. Entonces para agradar a Wendy decide tomarse la medicina, Campanilla intenta evitarlo pero Peter no la escucha, por lo que ella misma acaba bebiéndose el veneno y su luz empieza a debilitarse. En la representación teatral de la obra el personaje pide la intervención del público, pero en la novela Peter Pan habla con los niños que están soñando con *Never-Neverland* para que aplaudan y salvar así a Campanilla.

Peter decide ir a rescatar a los niños pero recuerda que por la noche los pájaros de *Never-Neverland* son muy peligrosos y en realidad son así porque él les había dado unos nombres que les hizo salvajes: «He regretted now that he had given the birds of the island such strange names that they are very wild and difficult of approach»¹⁹⁴ (BARRIE, 1995: 138), esto manifiesta el poder que poseen los nombres sobre las cosas, por esta razón no puede volar, sino que tiene que avanzar al estilo indio.

En la atmósfera de *Never-Neverland* se refleja el acto atroz que los piratas han cometido con los pieles rojas: «a deathly silence prevaded the island, as if for a space Nature stood still in horror of the recent carnage»¹⁹⁵ (BARRIE, 1995: 138). Peter piensa en las señales que había acordado con los niños cuando aprendieron a desenvolverse por

¹⁹⁴ «Se arrepentía ahora de haberle dado a los pájaros de la isla unos nombres tan extraños que los había hecho tan salvajes y difíciles de tratar» (BARRIE, 2011: 208).

¹⁹⁵ «Un silencio mortal impregnaba la isla, como si durante este lapso la naturaleza permaneciera horrorizada aún por la reciente carnicería» (BARRIE, 2011: 209).

el bosque, pero para ver las marcas necesitaba la luz de la mañana, así que Peter decide seguir su instinto y se promete que esa será la última batalla contra Garfio, sale corriendo por el claro sintiéndose enormemente feliz por esta aventura.

El *Jolly Roger* es el barco pirata de Garfio «She was the cannibal of the seas, and scarce needed that watchful eye, for she floated immune in the horror of her name»¹⁹⁶ (BARRIE, 1995: 140). Al igual que era superstición el viernes trece, también lo es en un barco pirata que haya una mujer a bordo. Por esta razón era Smee quien realizaba las tareas como coser o velar las lágrimas del capitán Garfio. Por esta razón los niños le adoran a pesar de que él intenta desprenderse de ellos.

Smee sat, ever industrious and obliging, the essence of the commonplace, pathetic Smee. I know not why he was so infinitely pathetic, unless it were because he was so pathetically unaware of it; but even strong men had to turn hastily from looking at him, and more than once on summer evenings he had touched the fount of Hook's tears and made it flow. Of this, as of almost everything else, Smee was quite unconscious.¹⁹⁷ (BARRIE, 1995:140-141)

Los piratas bailan como en una bacanal, esta es una nueva referencia mitológica que habla de las fiestas que se organizaban en honor al dios Baco. Y el escenario del barco refleja las actividades rutinarias de los piratas, algunos apoyados en la borda, otros echados junto a barriles jugando a los dados y las cartas. Entre ellos Garfio se siente solo y abatido, a pesar de que el narrador caracterice su hazaña tan siniestra como los tiempos en que venció a Barbacoa. Cabe recordar que Peter también cree haber matado a Barbacoa, por lo que se establece un vínculo entre ambos personajes: el de Peter Pan y el del capitán Garfio.

¹⁹⁶ «Era el caníbal de los mares, y apenas necesitaba aquel ojo vigilante, pues flotaba inmune en el horror de su nombre» (BARRIE, 2011: 211).

¹⁹⁷ «Smee, siempre industrioso y complaciente, la esencia de la vulgaridad, el patético Smee. No sé por qué parecía tan infinitamente patético, a menos que el motivo fuese su patética ignorancia de serlo; pero hasta los más fuertes tenían que apartar rápidamente la mirada de él, y más de una vez en las noches de verano había alcanzado el manantial de las lágrimas de Garfio y las había hecho fluir. Aunque Smee no era consciente de esto, como de casi nada» (BARRIE, 2011: 211).

El capitán Garfio se siente solo sobre todo cuando está con los piratas, ya que son muy inferiores socialmente a él. Es en este momento en el que se cuenta la historia de Garfio, que no es su auténtico nombre, pero no debe revelarse su identidad para evitar el escándalo, este dato que ofrece el narrador, el hecho de que Garfio conserve las ropas con las que fue capturado y que pertenece al colegio privado de Londres donde se educó, que dichas ropas se asemejen a las de Charles II puede hacer creer que este personaje se encuentre cerca de la aristocracia o la monarquía. Acudió al colegio privado Eton College, el colegio privado para niños más prestigioso de Inglaterra que se dividía en casas, cada casa era una especie de residencia, tenía su propia historia y prestigio. Al parecer Garfio no se desvincula de su pasado, ya que además de conservar los ropajes con los que le capturaron, en su caminar se muestra cierto aire desgarrado de su colegio y un gran placer por la buena educación. Esto último es lo que más le obsesiona ya que siempre se cuestiona si se ha portado bien y, a su vez, cuestionarse esto le hace plantearse si es de mala educación pensar en la buena educación. Algo que también martiriza a Garfio es que no le consuela ser el hombre a quien temió Barbacoa, ya que era inferior a él socialmente.

Curiosamente mientras que primeramente quiso que los niños pasaran por la tabla, al ver cómo todos los niños tienen cariño a Smee, se queja de que no le quieran a él. Considera que es porque este pirata es buena persona y esto es así porque era bien educado, pero en realidad Smee era bien educado sin saberlo y eso constituye la mejor educación, por lo que Smee, siendo de una clase social inferior a la de Garfio, es más educado que él. Esta razón tienta a Garfio, quien piensa en matarle, pero matar a un hombre bien educado es un acto de mala educación.

Los efectos del juego de Wendy educando a los Niños Perdidos se ven reflejados a la hora en que Garfio les ofrece a dos de ellos unirse como grumetes mientras que el resto pasará por la tabla. Así que Lelo da un paso adelante para rechazar cortésmente la invitación de Garfio, ya que aborrecía la idea de servirle y alega que cree que a su madre no le gustaría que fuera pirata. El narrador incluye un comentario sobre las madres: siempre están dispuestas a hacer de parachoques y aunque los niños desprecian eso se aprovechan constantemente. La unión del grupo de los Niños Perdidos se refleja en una táctica de juego con el que se respaldan unos a otros que consiste en decir aquello que uno quiere, no quiere, le gusta o no le gusta y preguntar al otro «¿y a ti?».

Garfio entonces se dirige a John y a Michael, quienes dudan si hacerse piratas, pero que tendrían que jurar «abajo el rey», por lo que los hermanos rechazan el ofrecimiento, ya que sus valores son patrióticos y hacen destacar los formalismos en los que Wendy les educa: el comportarse como caballeros ingleses. «Perhaps John had not behaved very well so far, but he shone out now»¹⁹⁸ (BARRIE, 1995: 145). Entonces se escucha un grito patriótico por parte de Rizos: «¡Domina, Britania!».

Los niños tienen miedo ante la idea de pasar por la tabla pero tratan de parecer valientes cuando traen a Wendy, ya que ella desprecia las maneras de los piratas: «No words of mine can tell you how Wendy despised those pirates»¹⁹⁹ (BARRIE, 1995: 146). El narrador se introduce en la mente de los personajes para mostrar el contraste de los pensamientos de los niños con el de Wendy, mientras que para los niños hay cierto atractivo en la vocación pirata, Wendy les desprecia y se dedica a poner la palabra «guarro» en todos los cristales porque el barco está muy sucio. Wendy dedica sus últimas palabras a los niños que reafirman su rol como madre «“These are my last words, dear boys,” she said firmly. “I feel that I have a message to you from your real mothers, and it is this: ‘We hope our sons will die like English gentlemen.’”»²⁰⁰ (BARRIE, 1995: 146). Palabras que dejan incluso a los piratas sobrecogidos.

En ese momento se escucha el tic-tac del cocodrilo, por lo que Garfio se esconde detrás de sus hombres. Garfio no busca enfrentarse al cocodrilo porque sabe que no puede vencerle, pero se niega a morir aunque tenga que comportarse como un cobarde escondiéndose tras sus hombres: «They had no thought of fighting it. It was Fate»²⁰¹ (BARRIE, 1995: 148).

¹⁹⁸ «Quizá John no se había comportado muy bien hasta entonces, pero ahora se lució» (BARRIE, 2011:216).

¹⁹⁹ «Ninguna palabra mía podría explicaros cómo despreciaba Wendy a esos piratas» (BARRIE, 2011:216).

²⁰⁰ «Estas son mis últimas palabras, queridos niños—dijo Wendy con firmeza—. Siento que debo entregaros un mensaje de vuestras verdaderas madres, y es este: “Confiamos en que nuestros hijos mueran como caballeros ingleses”» (BARRIE, 2011:217).

²⁰¹ «No pensaban luchar contra él. Era el destino» (BARRIE, 2011:218).

Quien realiza este sonido es Peter que había encontrado al cocodrilo y se percató de que el reloj se había parado, así que para que los animales salvajes se alejaran de él comenzó a hacer el sonido del reloj mientras reptaba por la tierra y sobre el agua. Ya se había olvidado de que era él mismo quien hacía el sonido cuando llegó al barco, pues no era más que un juego para él del que se sirvió para alejar a otros animales, pero no se le ocurrió utilizarlo para atemorizar a los piratas. Sin embargo, al ver la reacción de Garfio y a los piratas huyendo se dice a sí mismo que es muy listo. Peter hace un gesto de silencio a los niños y se percata de que el cocodrilo al escuchar el tic-tac le había seguido hasta allí, tal vez pensando que podría recuperar el sonido: «will never be certainly know, for, like slaves to a fixed idea, it was a stupid beast»²⁰² (BARRIE, 1995: 150). Peter logra entrar en el camarote y va matando a los piratas que encuentra, entonces cacarea. La superstición llega hasta los piratas que se niegan a ir al camarote, es el propio Garfio quien se acerca con un farol pero no tarda en salir cuando siente que alguien apaga el farol. Acusan de estos sucesos a la presencia de Wendy, una mujer, en el barco. Por lo que Garfio decide enviar a los niños, momento que aprovecha Peter para liberarles y hacer creer a los piratas que han muerto, Peter entonces libera a Wendy y se pone en su lugar cubierto con una capa, pues no quiere marcharse con todos los niños, quiere cumplir la promesa que se hizo, esta sería la última batalla entre Garfio y él.

El capitán Garfio llama a Peter Pan «Jovenzuelo vanidoso e insolente» mientras Peter denomina a Garfio como «Hombre oscuro y siniestro»²⁰³ María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 169) define esta yuxtaposición para subrayar el papel central del conflicto generacional en *Peter Pan and Wendy*. En esta edición del centenario se recogen las palabras que escribió Barrie sobre la barrera generacional en la posguerra de la Primera Guerra Mundial:

Madurez y juventud, los grandes enemigos. [...] La madurez (la sabiduría fracasó... Veamos de qué es capaz ahora la juventud (la audacia) [...] En resumen, ha surgido una nueva moral que pretende seguir su propio camino

²⁰² «nunca lo sabremos con seguridad, ya que el cocodrilo, como todos los esclavos de una idea fija, era una bestia estúpida» (BARRIE, 2011: 219).

²⁰³ En la traducción de la edición del centenario se traduce como “joven orgulloso e insolente” y “hombre malvado y siniestro” (*Peter Pan Anotado* 2013: 169).

en contra de las vehementes protestas (o la desesperación) de la vieja. No puede darse discusión entre las dos hasta que esto sea admitido, lo cual no ocurre actualmente: la Vieja tilda a gritos a la Nueva de [...] vil por no seguir su forma de hacer las cosas; y esta última desprecia a la primera como una visión agotada y falsa. Cuando admitan que la postura del otro cuenta con argumentos, entonces [...] podrán hablar, pero no antes. (Peter Pan Anotado, 2013: 169)

La lucha entre Peter Pan y el capitán Garfio reflejan la acción como una coordinación de movimientos opuestos pero complementarios. Peter era un soberbio espadachín, paraba a una velocidad vertiginosa y podía atravesar la defensa de su enemigo, pero su envergadura no le permitía hundir el acero. El capitán Garfio es hábil pero no es tan diestro en el juego de la muñeca como Peter. Lo obligaba a retroceder gracias al peso de sus embestidas queriendo acabar con el niño con una estocada que Barbacoa le enseñó, pero Peter logra esquivar todos sus ataques. Entonces decide utilizar su garfio de hierro, nuevamente Peter lo esquiva agachándose y, embiste con fuerza hiriendo a Garfio en las costillas. Al ver su propia sangre y sentir su olor repugnante la espada se cae de sus manos. Resulta llamativo el hecho de que el capitán Garfio presente unas maneras de comportarse dignas y buenos modales por la educación elitista recibida, pero en su interior su sangre resulte ser repugnante y corrosiva.

Garfio ha sido derrotado por el que había considerado una especie de demonio pero mientras los niños gritaban a Peter que acabara con Garfio, este invita a Garfio a recoger la espada. Ante esto Garfio piensa que Peter actúa con buena educación pero que en realidad Peter desconocía lo que era la buena educación, como había reconocido antes, ignorar que uno se porta con buena educación implica poseer el colmo de la buena educación: «This, of course, was nonsense; but it was proof to the unhappy Hook that Peter did not know in the least who or what he was, which is the very pinnacle of good form»²⁰⁴ (BARRIE, 1995: 158). Garfio luchaba con el único objetivo de que Peter hiciera gala de mala educación. Garfio intenta entonces hacer explotar el barco pero Peter saca la bomba y la tira por la borda. El narrador juzga entonces que el propio

²⁰⁴ «Lo cual, por supuesto, no tenía sentido; si bien para el infeliz Garfio constituía una prueba irrefutable de que Peter no tenía ni idea de quién o de qué era, lo cual es el mismísimo pináculo de las buenas formas» (BARRIE, 2011: 227).

Garfio está destruyendo los modales en los que había sido educado. Garfio pierde entonces la concentración ignorando a los niños que se burlan de él, rememora su época vivida en Eton College, se imagina ganduleando por los campos de juego, recibiendo los elogios del director y contemplando el partido desde una famosa pared.

Cuando se ve perdido, Garfio incita a Peter a que le dé con el pie, Peter se deja llevar y lo hace, lo que otorga el triunfo a Garfio de haber conseguido que Peter Pan se mostrarse como un maleducado. Entonces salta por la borda ignorando que el cocodrilo está ahí: «for we purposely stopped the clock that this knowledge might be spared him: a little mark of respect from us at the end»²⁰⁵ (BARRIE, 1995: 159-160), cae directo a las fauces del cocodrilo y fallece.

Con respecto a los piratas supervivientes se narra lo que les sucedió a Starkey y a Smee. A Starkey le capturaron los pieles rojas y lo convirtieron en niñera, lo cual resulta ser una humillación para un pirata. Mientras Smee vagabundeaba por el mundo con sus gafas, contando que era el único hombre a quien James Garfio había temido. Este es un juego que marca el propio Barrie siguiendo la línea de Stevenson en *Treasure Island*, donde John Silver el Largo era el único hombre al que Flint temía, el capitán Garfio era el único hombre al que John Silver el Largo temía, y ahora Smee es el único hombre al que el capitán Garfio temía. Es al final, cuando el personaje de Smee se gana la vida contando que era temido por el capitán Garfio lo que hace plantear al lector si realmente John Silver el Largo temía al capitán Garfio o si el propio Flint temía a John Silver el Largo.

Los niños habían participado en la batalla, incluso Michael había matado un pirata, Wendy le felicita cuando en realidad está horrorizada. Mientras que antes han rechazado ser piratas es atractivo serlo, por lo que pueden vestirse de piratas siempre que forme parte del juego. Peter se une al juego y adopta el rol de capitán que trata de forma despreciable a su tripulación llamándoles escoria de Río y de la Costa de Oro. Incluso consulta las cartas de navegación para dirigirse al mundo real, castiga a Presuntuoso por no saber echar la sonda. Wendy está arreglándole unas ropas del

²⁰⁵ «Pues a propósito paramos el reloj para evitarle la preocupación: nuestra pequeña muestra de respeto al final.» (BARRIE, 2011: 228).

capitán Garfio y cuando el niño se las pone por primera vez se pasa largo tiempo sentado en el camarote con la boquilla de Garfio en la boca y el puño cerrado, menos el índice curvado que lo levanta como un garfio.

Se produce un cambio de espacio en la narración para regresar a la casa de Londres de los Darling: «It seems a shame to have neglected No. 14 all this time; and yet we may be sure that Mrs. Darling does not blame us»²⁰⁶ (BARRIE, 1995: 162). Este cambio presenta el juego entre el narrador y lector. El propio personaje de la Señora Darling, de haber sabido que hay lectores siguiendo las aventuras de sus niños diría que ella no importa y que vuelvan a cuidar de sus hijos. El narrador parece que vuelve a empatizar con la figura de la madre, ya que reprocha que los niños sigan aprovechándose de la voluntad de las madres: «So long as mothers are like this their children will take advantage of them; and they may lay to that»²⁰⁷ (BARRIE, 1995: 162). El narrador entonces quiere adelantarse para ver si las camas están listas y si los padres no salen por las noches, aunque en realidad considera que los niños no merecen que las camas estén hechas, por haberse ido sin avisar y haber hecho sufrir a sus padres. Nuevamente el narrador se corrige poniéndose en el lugar de la Señora Darling y asegurando que ella no piensa de esa forma.

We are no more than servants. Why on earth should their beds be properly aired, seeing that they left them in such a thankless hurry? Would it not serve them jolly well right if they came back and found that their parents were spending the week-end in the country? It would be the moral lesson they have been in need of ever since we met them; but if we contrived things in this way Mrs. Darling would never forgive us.²⁰⁸ (BARRIE, 1995: 163)

²⁰⁶ «Es vergonzoso que hayamos desatendido el número 14 todo este tiempo; y sin embargo podemos estar seguros de que la señora Darling no nos lo reprocha» (BARRIE, 2011: 232).

²⁰⁷ «Mientras las madres sigan siendo así, los niños se aprovecharán de ellas; de eso pueden estar seguras» (BARRIE, 2011: 232).

²⁰⁸ «No somos más que sirvientes. Y ¿por qué diantres sus camas habrían de estar convenientemente aireadas, teniendo en cuenta que los desagradecidos las abandonaron con tanta prisa? ¿No se merecerían descubrir a su regreso que sus padres están pasando el fin de semana en el campo? Esa sería la lección moral que vienen necesitando desde que los conocemos; pero si dispusiéramos las cosas de esta manera la señora Darling no nos lo perdonaría nunca» (BARRIE, 2011: 233).

El narrador desvela sus deseos por intervenir directamente en la historia: «One thing I should like to do immensely, and that is to tell her, in the way authors have, that the children are coming back, that indeed they will be here on Thursday week»²⁰⁹ (BARRIE, 1995: 163), pero se justifica en no hacerlo por no echar a perder la sorpresa que están esperando, los propios niños se imaginan cómo reaccionarán sus padres al volver. El narrador siente tentación de decirle a los niños deberían estar preparándose para una buena paliza y estropear su sorpresa adelantando la noticia a los padres. Pero entonces se imagina un diálogo con la Señora Darling. Es un diálogo ficticio dentro de la propia ficción donde el autor le cuenta a la Señora Darling que podría quitarle diez días de infelicidad, pero ella dice que no porque es al precio de quitarle a los niños diez minutos de placer. «You see, the woman had no proper spirit. I had meant to say extraordinarily nice things about her; but I despise her, and not one of them will I say now »²¹⁰ (BARRIE, 1995: 164). El narrador siente entonces el vacío de su papel, donde no puede hacer otra cosa más que mirar lo que sucede, como si nadie le quisiera a él ni a los lectores, por lo que se limitará a mirar y soltar alguna injuria.

Desde que se fueron los niños la Señora Darling nunca se va de casa. Todo en la habitación está igual, excepto que no está la perrera. El Señor Darling se había sentido tan culpable por haber evitado que Nana estuviera esa noche en el cuarto, quien habría podido evitar que los niños se fueran, que decidió meterse en la perrera y no salir de ahí, ni siquiera para ir al trabajo (iba al trabajo pero en la perrera), hasta que llegasen los niños, reflejando de nuevo su actitud caprichosa, como la de un niño: «he was quite a simple man; indeed he might have passed for a boy again if he had been able to take his baldness off; but he had also a noble sense of justice and a lion courage to do what seemed right to him»²¹¹ (BARRIE, 1995: 164). La reacción de la gente primeramente era de burla, pero luego todo el mundo lo admira y lo sigue al conocer la razón. El único

²⁰⁹ «Hay una cosa que me encantaría hacer, decirle a ella, como hacen los escritores, que los niños ya están de vuelta, que de hecho llegarán el jueves de la semana que viene» (BARRIE, 2011: 233).

²¹⁰ «Como veis, la mujer carecía del espíritu apropiado. Yo tenía la intención de relatar cosas extraordinariamente agradables sobre ella, pero la detesto, y ahora no diré ni una sola» (BARRIE, 2011: 233).

²¹¹ «El hombre era bastante simple; de hecho podría haber pasado por un niño si hubiera podido librarse de su calvicie; pero también tenía un noble sentido de la justicia y el coraje de un león para hacer lo que creía correcto» (BARRIE, 2011: 234).

personaje que rechaza la actitud del Señor Darling es la criada. El carácter del Señor Darling se impone al sentimiento de su sensibilidad con respecto a la opinión de los vecinos, lo que el narrador describe como magnífico, aunque fuera una quijotada, reflejando así el valor de lo que uno considera correcto frente a la posibilidad de crítica de los demás.

La Señora Darling había dado orden de que la ventana del cuarto de los niños estuviera siempre abierta. Ella ha perdido su alegría porque ha perdido a sus niños y ante esto el narrador no se ve capaz de decir cosas desagradables de ella. El narrador se comporta como un niño, se enfada con la Señora Darling porque no le deja contarle que vienen los niños y por eso busca una forma, aunque sea ficticia de contársela, imaginándose un diálogo en el que recibe la respuesta más lógica por parte de la Señora Darling: no quitarles el placer a los hijos. El narrador al percatarse de que la comisura de su boca está casi marchita se entenece y se posiciona alegando que su personaje favorito es la Señora Darling. No puede resistir la tentación y decide susurrarle al oído que vienen los niños, pero ella se despierta llamando a los niños y se pone triste porque no les encuentra en la habitación, por lo tanto el narrador se arrepiente de haber llevado a cabo su idea.

Peter Pan se había ido del barco con Campanilla para llegar a la casa de los Darling y cerrar la ventana para que Wendy pensara que la habían olvidado y así volviera con él.

Now I understand what had hitherto puzzled me, why when Peter had exterminated the pirates he did not return to the island and leave Tink to escort the children to the mainland. This trick had been in his head all the time.²¹²
(BARRIE, 1995: 168)

Este pensamiento del narrador conecta con las ideas reflejadas anteriormente en su relación con la historia, no parece tener poder sobre los acontecimientos sino que son los propios personajes quienes los van creando, los personajes piensan y deciden por

²¹² «Por fin entiendo lo que me ha tenido confundido hasta ahora: por qué cuando Peter Pan exterminó a los piratas no regresó a la isla y dejó que Campanilla Hojalatera escoltara a los niños de vuelta a casa. Así que esta era la treta que Peter tenía en mente todo el tiempo» (BARRIE, 2011: 237).

ellos mismos independientemente del autor y del narrador. Peter al ver que ha conseguido cerrar la ventana se pone a bailar en vez de pensar que está actuando mal. Al ver a la Señora Darling se pone a compararla con su madre, dice que la suya era más guapa y tenía la boca con más dedales (besos) que ella. Nuevamente se refleja la actitud infantil de Peter ya que no recuerda a su madre. Es más, lo único que recuerda es que cerró la ventana y se olvidó de él. Se refleja la actitud egoísta de Peter, quien lucha contra el sentimiento de lástima que siente por la Señora Darling al verla llorar, se encapricha de que la Señora Darling comprenda que Wendy debe vivir en *Neverland* con él. A pesar de recurrir a la técnica que usó cuando Wendy se marchó de la casa, danzar y hacer gracietas, no consigue quitarse la pena de la Señora Darling de encima, la interacción con ella ha sido pasiva, nunca se ha dirigido a la madre de Wendy directamente ni ella le ha visto, pero decide finalmente abrir la ventana. «“Come on, Tink,” he cried, with a frightful sneer at the laws of nature; “we don’t want any silly mothers”; and he flew away»²¹³ (BARRIE, 1995: 169)

Cuando llegan los niños encuentran a su madre dormida y a su padre también. John duda de si su padre dormía en la perrera, pero todos comienzan a recordar cómo ra todo. Deciden meterse en la cama para darle una sorpresa a su madre, pero ella al despertar cree estar soñando y esto despierta en los niños el temor a que les haya olvidado. Pero al darse cuenta la Señora Darling de que los niños están ahí todos sienten felicidad. Peter Pan está observando la escena y es consciente de que aquella es la única felicidad que no podrá experimentar.

There could not have been a lovelier sight; but there was none to see it except a strange boy who was staring in at the window. He had ecstasies innumerable that other children can never know; but he was looking through the window at the one joy from which he must be for ever barred.²¹⁴ (BARRIE, 1995: 171)

²¹³ «Vamos, Tintín—gritó con una cara de total desprecio por las leyes de la naturaleza—. No nos gustan las madres tontas—y salió volando» (BARRIE, 2011: 238).

²¹⁴ «Es imposible una visión más encantadora. No había nadie allí para verla, salvo un extraño niño que miraba por la ventana. Él experimentaba éxtasis innumerables que ningún otro niño podría conocer jamás, pero contemplaba por la ventana la única alegría de la que siempre lo separarían unos barrotes» (BARRIE, 2011: 239-240).

Los Niños Perdidos son aceptados en seguida por la Señora Darling, mientras el Señor Darling se muestra un tanto reacio pero su reacción es únicamente por el hecho de que le hubiera gustado que hubieran pedido su consentimiento, se echa a llorar porque considera que le han tratado como a un cero a la izquierda. Lelo utiliza el mismo juego en el que se respaldan unos a otros opinando que a él no le parece un cero a la izquierda y le pregunta a Rizos. Todos dicen que el padre no es un cero a la izquierda por lo que el Señor Darling se muestra absurdamente complacido: «“Then follow the leader, (...) I am not sure that we have a drawing-room, but we pretend we have, and it’s all the same. Hopp la!”»²¹⁵ (BARRIE, 1995: 173). Esta referencia conecta con el mismo juego de *Never-Neverland*, siguiendo al líder y haciendo lo que él hace. Se dedican a buscar sitio por la casa para que cupieran por todos los rincones.

Mientras los Niños Perdidos buscan su lugar en la casa, Peter se despide de Wendy. La Señora Darling ofrece a Peter un lugar también para vivir, pero él no quiere ir a la escuela ni crecer, quiere ir a vivir a la casita de Wendy en la copa de los árboles con las hadas. Wendy considera que Peter necesita una madre, pero solo obtiene permiso para ir a realizar la limpieza de primavera durante una semana. Ante esto Wendy sospecha que viviendo tantas aventuras Peter se olvidará de la semana de primavera porque no tenía noción del tiempo. Peter le promete a Wendy que no se olvidará de ella y se marcha de allí llevándose el beso de la comisura de la Señora Darling: «The kiss that had been for no one else Peter took quite easily. Funny. But she seemed satisfied»²¹⁶ (BARRIE, 1995: 176)

María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 185) relaciona la figura de Wendy con Perséfone, primeramente por haber sido seducida por un personaje mítico que la distancia de la madre. Segundo porque acuerda con Peter y con el permiso de su madre ir a realizar a *Never-Neverland* la limpieza general de primavera. Perséfone permanecía en el Inframundo con Hades las estaciones de otoño e invierno y viajaba para estar con su madre las estaciones de primavera y verano.

²¹⁵ «Entonces, seguid al líder (...). No estoy seguro de que tengamos una sala de estar, pero finjamos que la tenemos y ya está. ¡Hurra!» (BARRIE, 2011: 242).

²¹⁶ «Aquel beso que no había logrado nadie, Peter lo cogió con mucha facilidad. Curioso. Ella parecía satisfecha» (BARRIE, 2011: 244).

Los Niños Perdidos descubren que no les gusta la escuela ni ser normales pero no pueden regresar a *Never-Neverland*, por lo que poco a poco se acostumbran y pierden la capacidad de volar. El narrador describe este hecho como algo triste, aunque la escena en la que se describe cómo van perdiendo su don de volar resulta algo cómico: como salen volando en sueños, Nana les ata a la cama, al principio tiran pero cada vez van tirando menos de la cuerda; en el autobús juegan a tirarse de él, pero cuando empiezan a hacerse daño dejan de hacerlo. La razón por la que ya no vuelan no es por la falta de práctica, sino porque poco a poco iban dejando de creer.

Peter Pan va a buscar a Wendy para la limpieza de primavera y ella descubre que él no se acuerda de las aventuras que vivieron, no se acuerda del capitán Garfio y cree que Campanilla murió porque ya no va con él. Al año siguiente no fue a buscarla, Michael piensa que a lo mejor Peter Pan no existe, por ser el más pequeño, es el último de los niños en olvidarle. Peter vuelve a los dos años de la última limpieza, pero esta será la última vez que Wendy lo vea. Wendy es la única que sigue creyendo en Peter y por eso se siente desleal por crecer.

Con el paso del tiempo, todos crecen. «All the boys were grown up and done for by this time; so it is scarcely worth while saying anything more about them»²¹⁷ (BARRIE, 1995: 178), los niños ya crecidos van a la oficina y tienen su papel en la sociedad: Michael es maquinista; Presuntuoso se casó con una noble y se convirtió en lord; Lelo es juez; John lleva barba y no conoce ningún cuento que contar a sus hijos. Wendy va cumpliendo sus objetivos, se casa y tiene una hija por lo que poco a poco Peter Pan acaba siendo la ilusión de un sueño.

Peter was no more to her than a little dust in the box in which she had kept her toys. Wendy was grown up. You need not be sorry for her. She was one of the kind that likes to grow up. In the end she grew up of her own free will a day quicker than other girls.²¹⁸ (BARRIE, 1995: 178)

²¹⁷ «Todos los niños habían crecido y se habían echado a perder, así que hay poco interesante que decir de ellos.» (BARRIE, 2011: 246).

²¹⁸ «Peter no era para ella más que un poquito de polvo de la caja en la que había guardado sus juguetes. Wendy había crecido. No os apenéis por ella. Era de las que les gusta crecer. Finalmente, creció por decisión propia un día antes que el resto de las niñas» (BARRIE, 2011: 246).

El narrador destaca y admira a la hija de Wendy, Jane. «This ought not to be written in ink but in a golden splash»²¹⁹ (BARRIE, 1995: 179). Resulta ser una niña curiosa e inteligente: «always had an odd inquiring look, as if from the moment she arrived on the mainland she wanted to ask questions»²²⁰ (BARRIE, 1995: 179). A esta niña le encantaba oír historias de Peter Pan, su cuarto es el que era de Wendy. Jane tiene una forma de crear ambiente, una atmósfera que oculta lo maravilloso de lo real colocando una sábana por encima de la cabeza suya y de su madre para contar cuentos. De tantas veces que ha escuchado el cuento, Jane se lo conoce mejor que Wendy, quien duda de que todo eso sucediera de verdad, pues ya no sabe volar e incluso duda de que realmente hubiera volado alguna vez. El narrador comenta que la gente cuando crece se olvida de cómo se vuela, porque ya no son alegres, ni inocentes, ni crueles. Wendy imita el cacareo de Peter, pero Jane la corrige ya que escucha el cacareo de Peter cuando está durmiendo, esto recuerda a cuando la Señora Darling descubrió a Peter Pan en la mente de su hija Wendy: «many girls hear it when they are sleeping, but I was the only one who heard it awake [Wendy]»²²¹ (BARRIE, 1995: 181)

Aquella primavera aparece Peter Pan en la ventana de Wendy. La habitación estaba oscura pero tampoco nota ninguna diferencia porque pensaba sobre todo en sí mismo. Wendy siente en su interior que no deseaba haberse convertido en una mujer, pero finalmente su perspectiva realista le obliga a confesar a Peter que no puede acompañarle. Peter no lo comprende, le anima a que él le enseñará a volar, algo en Peter le hace sentirse asustado y pide a Wendy que no encienda la luz, al ver a Wendy crecida grita de dolor. Wendy tiene que decirle que ha crecido y que tiene una hija que duerme en la cama que era de ella, Peter se levanta con el puñal amenazador hacia Jane pero se echa al suelo llorando. Wendy, al no saber qué hacer, se marcha de la habitación. Jane se despierta: «Niño, ¿por qué lloras?». Estas palabras son las mismas palabras que pronunció Wendy cuando conoció a Peter en persona. Lo cual reconecta con el eterno retorno, la argumentación circular de todo aquello que conecta con Peter Pan. Los niños

²¹⁹ «Esto no debería escribirse con tinta sino con pintura dorada» (BARRIE, 2011: 246).

²²⁰ «Tenía siempre una extraña interrogación en la mirada, como si desde que llegó al mundo quisiera hacer preguntas» (BARRIE, 2011: 246).

²²¹ «Muchas niñas lo oyen cuando están durmiendo, pero yo soy la única que lo escuchó despierta [Wendy]» (BARRIE, 2011: 248).

crecen, menos Peter, pero nacen otros niños que siguen creyendo en los mundos imaginarios que los adultos olvidan y Peter siempre será parte de la construcción del mundo de *Never-Neverland*, como guía y como creador de sus leyes.

Wendy, al regresar a la habitación, encuentra a Peter cacareando y a Jane volando. Se da cuenta de que la historia entre Peter y ella puede continuar, debe cederle el legado a su hija, para que Peter siempre tenga una madre. Así se crea la tradición de la limpieza de primavera que heredan las descendientes de Wendy: Jane, su nieta Margaret, etc. «When Margaret grows up she will have a daughter, who is to be Peter's mother in turn; and thus it will go on, so long as children are gay and innocent and heartless»²²² (BARRIE, 1995: 185).

El efecto de lo fantástico en *Peter Pan*

La noche y la oscuridad acaban por ser asociadas con el poder de la imaginación y la narración, pues la realidad da paso a un sagrado y espectacular mundo interior, a (...) «la gran aventura de la noche». (*Peter Pan Anotado*, 2013: 189)

«There never was a simpler happier family until the coming of Peter Pan»²²³ (BARRIE, 1995: 5). Resulta curiosa esta primera frase donde se describe a la familia en referencia al acontecimiento que se va a dar en la historia. Resulta a la par curioso que la Señora Darling ya conocía a Peter Pan de su infancia, un muchacho que vivía con las hadas y contaba historias, por lo que ya se puede considerar a Peter Pan como un personaje de cuento popular dentro de la propia novela «when children died he went part of the way with them, so that they should not be frightened»²²⁴ (BARRIE, 1995: 8). La Señora Darling al crecer se había olvidado de él, solo lo recuerda cuando al ordenar

²²² «Cuando Margaret crezca tendrá una hija, a la que le tocará ser la madre de Peter, y así seguirá la cosa, mientras los niños sean alegres, inocentes y crueles» (BARRIE, 2011: 252).

²²³ «No hubo nunca una familia más sencilla y más feliz hasta la llegada de Peter Pan» (BARRIE, 2011: 85).

²²⁴ «cuando los niños morían Peter Pan los acompañaba parte del camino para que no tuvieran miedo» (BARRIE, 2011: 87).

la mente de su hija Wendy se percata de que aparece por todos lados y no duda en preguntarle a su hija y ella describe a Peter como algo descarado.

Este es uno de los rasgos característicos que acercan esta novela a lo fantástico. La presencia de una persona que inunda la mente de la niña Wendy pone en alerta a su madre. Cuando la madre recuerda a Peter Pan, este primer inicio de lo fantástico se diluye en el imaginario colectivo, aunque no termina por tranquilizar a la madre ya que poco después se manifiestan físicamente al pie de la ventana del cuarto de sus hijos unas hojas de árbol que no pertenece a ningún árbol de Inglaterra, las cuales no estaban cuando los niños se fueron a dormir. Lo imposible se hace posible y lo extraño se refleja en las palabras de Wendy, que asegura que ha sido Peter Pan quien las ha traído y ha entrado volando por la ventana para después tocar la flauta a los pies de su cama. Pero el caso es que Wendy no le ha visto, su testimonio refleja la percepción de su inconsciente ya que ella estaba durmiendo cuando esto sucedió, ella misma asegura que no sabe cómo lo sabe, pero lo sabe. Podría asimilarse todo esto a un sueño de Wendy, sin embargo, las hojas son reales, pues es la madre quien las encuentra. De nuevo, se da un rechazo a la irrealidad y a la asimilación de esta como la proyección de un sueño. La Señora Darling mide la altura de la ventana a la calle, nadie puede trepar, no hay huellas... se recurre a la realidad y sus leyes físicas para el rechazo de lo imposible. Alentar lo imposible dentro del sueño se percibe en la noche en la que la Señora Darling sueña con *Never-Neverland* y con Peter Pan, al ver al chiquillo no tiene miedo, por lo que termina por rechazar el efecto de lo fantástico, ya ha visto a Peter Pan en la cara de muchas mujeres que no tienen hijos. Esta imagen que proyecta el rostro de una mujer soltera hace recordar la dicotomía que presenta Barrie con respeto a su definición de los pájaros blancos. En *Peter Pan in Kensington Gardens* los niños nacen siendo pájaros, pero también se manifiestan como los deseos de aquellas mujeres que no tienen hijos.

La ruptura de lo fantástico termina por transfigurarse desde la idea onírica del Peter Pan de la mente de Wendy en un chico de carne y hueso: «the window of the nursery blew open, and a boy did drop on the floor. He was accompanied by a strange light, no bigger than your fist, which darted about the room like a living thing»²²⁵

²²⁵ «la ventana de la habitación se abrió de golpe y un niño descendió al suelo. Lo acompañaba una extraña luz, no más grande que vuestro puño, que zumbaba por la habitación como un ser vivo» (BARRIE, 2011: 89).

(BARRIE, 1995: 11). Es la Señora Darling, el sujeto expuesto a la tensión de lo fantástico, quien lo ve. Ella no se asusta, aunque grita por la sorpresa, sino que de alguna forma lo reconoce, ya que resulta ser idéntico al beso que lleva en la comisura «He was a lovely boy, clad in skeleton leaves and the juices that ooze out of trees; but the most entrancing thing about him was that he had all his first teeth»²²⁶ (BARRIE, 1995: 11). La imagen de Peter a su vez denota una serie de características que le acercan más a lo maravilloso que a lo fantástico, por el hecho primeramente de que viste quizá no con ropa de tela sino con hojas de árbol. Lo que implica que los recursos de Peter Pan provienen de la Naturaleza, y la Naturaleza es considerada como la interconexión entre lo real y lo maravilloso: hadas del bosque, las sirenas del mar, etc. Se relacionan elementos irreales con espacios naturales conocidos.

«El pensamiento mágico (...) domina por completo, de manera que actos corrientes –por ejemplo, aplaudir, reír o hacer respiraciones cortas– quedan imbuidos del poder de dar la vida o quitarla» (*Peter Pan Anotado*, 2013: 132). En *Never-Neverland* decir «no creo en las hadas» implica que un hada muera, pero aplaudir resucita a un hada mientras que, respirar hace que un adulto muera. Este hecho que relaciona acciones cotidianas con un poder mayor como es resucitar o matar provoca el efecto de lo fantástico en la narración, ya que son acciones irreales, nadie por el hecho de aplaudir y respirar puede hacer resucitar o matar a nadie. En la propia novela no se comprueba que al respirar un adulto muere. La única acción que puede comprobarse es el acto de resurrección de las palmadas, es entonces cuando entra a formar parte, una vez asimilado su poder, del imaginario colectivo de lo maravilloso.

La continuación de lo maravilloso

Las reacciones de la Señora Darling comienzan a formar parte de la asimilación de este mundo de lo maravilloso que se relaciona con lo real ya que termina por asumir que Peter Pan puede volar cuando ve saltar al niño por la ventana y, al bajar ella a la calle, no encuentra su cuerpo. La perra Nana se había abalanzado contra Peter Pan arrancándole la sombra con la boca, por lo que la Señora Darling, sin manifestar

²²⁶ «Era un niño encantador, ataviado con esqueletos de hojas secas y la savia que brota de los árboles, aunque su mayor encanto era que aún conservaba todos los dientes de leche» (BARRIE, 2011:90).

sorpresa alguna, decide doblarla y guardarla en un cajón. Otra reacción que permite hablar de lo maravilloso es que el Señor Darling cuando se entera de que tienen guardada en un cajón la sombra de Peter Pan piensa en venderla porque por si valiera mucho dinero. Esta manifestación del deseo por vender un objeto que normalmente no se encuentra separado del cuerpo implica la asimilación de que puede suceder, si el caso es irreal (no es posible en la realidad separar la sombra del cuerpo de nadie) y se acepta como posible, forma parte de lo maravilloso.

Simbólicamente, la sombra de Peter podría representar del alma, el espíritu infantil de Peter, es juguetona, se escapa, no es posible dominarla una vez se libera. Solo es capaz de mantenerse en su sitio cuando Wendy la cose, un recurso realista del hogar, del mundo de Londres. La realidad que se refleja en esta novela, siempre haciendo referencia a Londres, es la única capaz de controlar la efusividad del alma, de limitar, moldear las proyecciones de lo maravilloso de *Never-Neverland* en la realidad de Londres.

Wendy considera la existencia de las hadas como algo maravilloso, es decir, los hechos que conforman estar hablando con un niño que ha conocido en sus sueños; que este niño ha entrado volando por la ventana e incluso que haya podido coserle la sombra a los pies permiten conectar directamente con todo aquello que forma parte de su imaginario y considerar la existencia sobrenatural de las hadas como parte de la realidad. Es decir, como lo maravilloso.

A raíz del contraste entre lo real y lo maravilloso surge la dicotomía que se encuentra en los distintos niveles del texto. El deseo de Wendy porque Peter no se vaya la noche que le conoce en persona hace implícito que quiera irse con Peter, le indica que sabe muchos cuentos por el interés que Peter ha mostrado al conocer el final del cuento de *Cinderella*, pero es a Peter a quien se le ocurre la idea de que sea Wendy quien viaje a *Never-Neverland*. Wendy se establece entonces en una elección determinante, no se puede vivir en una casa de Londres y desear establecerse en un mundo de hadas, no se puede quedar uno en la casa de Londres para ser una hija obediente y vivir en *Never-Neverland* siendo la madre de los Niños Perdidos. Por lo que Peter termina por recurrir a las posibilidades que ofrece lo maravilloso, que forma parte de los sueños de los niños pero que en Londres no pueden realizarse: volar, las sirenas, etc. «Wendy, Wendy, when you are sleeping in your silly bed you might be flying about with me saying funny

things to the stars»²²⁷ (BARRIE, 1995: 33-34). Wendy acaba deseando ir a *Never-Neverland*, pero acompañada de sus hermanos, quienes también aprenden la técnica para volar. Primeramente es necesario los polvos de hadas, elemento físico, y después el pensamiento de cosas estupendas ya que estas empujan hacia arriba a quien las tiene.

En el momento en el que los niños comienzan a hacerse cómplices de lo maravilloso es en el momento en el que echan a volar camino de *Never-Neverland*. Durante el vuelo, la percepción del tiempo en los niños Darling responde a sus necesidades por alimentarse y descansar, sin embargo, para Peter buscar una forma de conseguir comida se convierte en un juego que contagia a los niños. Se describe con adjetivos de «divertida» y «novedosa» la forma en la que se alimentan durante el vuelo que es arrebatar la comida que llevan los pájaros en el pico. Después estos pájaros se la vuelven a quitar a los niños, así el juego se hace continuo y en realidad acaban con el estómago igual de vacío. A esta necesidad se le añade la del cansancio, los niños a veces se quedaban dormidos mientras volaban y por lo tanto empezaban a caer. Ante esto Peter, que es el único que al ponerse boca arriba y dejarse flotar puede seguir volando mientras duerme, siempre espera al último momento para salvarlos, el narrador lo describe como una prueba que Peter se hace a sí mismo para demostrar su habilidad e incluso que por experimentar algo diferente pudiera dejarles caer y no salvarles, aunque este último caso nunca se da. Esta parte de la descripción de la actitud de Peter Pan conlleva a exponer al niño a los límites permitidos, que, según perciben Wendy y el narrador, Peter podría hacerlo perfectamente, sin embargo, esto nunca sucede, dejando así la incertidumbre de que realmente no es posible pronosticar las acciones de Peter. John se cansa del liderazgo de Peter, quien de nuevo hace la vivencia parte del juego poniendo en práctica el juego tradicional de «Seguir al líder», un juego donde todos tienen que seguir los movimientos del que inicia la fila y pierde el que no haga el mismo movimiento. Wendy parece ser la única en reconocer que realmente Peter actúa como líder ya que cuando Peter no está cerca acaban por chocarse contra las nubes.

Llama la atención la lógica del pensamiento de los niños, el mismo recurso que utiliza Lewis Carroll en las novelas de Alice. Ante todas las leyes físicas se establece

²²⁷ «Wendy, Wendy, en lugar de estar durmiendo en tu estúpida cama deberías estar volando conmigo, diciéndole cosas divertidas a las estrellas» (BARRIE, 2011: 111).

una proposición lógica, en el caso de John Darling es restarle importancia al hecho de perderse durante el vuelo, ya que como la Tierra es redonda solo tienen que seguir adelante para dar la vuelta a la esfera terrestre y regresar al punto de partida: su ventana en la casa de Londres.

La reacción de los niños al llegar a la *Never-Neverland* es de admiración y entusiasmo ya que en esta tierra se proyectan sus sueños y ellos son capaces de reconocer muchas cosas en ellas. Pero todo este mundo de proyección de sueños, iluminado por flechas doradas que son los rayos del sol, ahora es real «Of course the Neverland had been make-believe in those days; but it was real now»²²⁸ (BARRIE, 1995: 44) y manifiesta una atmósfera un tanto oscura y amenazadora cuando anochece surgiendo así el primer sentimiento de anhelo del hogar:

Then unexplored patches arose in it and spread; black shadows moved about in them; the roar of the beast of prey was quite different now, and above all, you lost the certainty that you would win. You were quite glad that the nightlights were in. You even liked Nana to say that this was just the mantelpiece over there, and that the Neverland was all make-believe.²²⁹ (BARRIE, 1995: 44)

Es necesario hacer referencia a que mientras que para todos los Niños Perdidos el juego es juego, es decir, algo fingido, para Peter Pan lo fingido y lo real son exactamente lo mismo. Esta es una de las claves de este libro aunque la narración parezca convertir lo imposible en real, lo maravilloso, el lector es capaz de diferenciar qué es realmente real. Esta incapacidad de Peter por distinguir el juego de la realidad marca la diferencia entre él y los demás niños. En el antirrealismo, las cosas imaginadas pueden llegar a ser reales, esto es el efecto de lo maravilloso, pero el no distinguir entre la existencia e inexistencia de lo imaginado plantea una dificultad, para Peter, el cual

²²⁸ «Por supuesto que en aquellos días el País de Nunca Jamás había sido solo una fantasía, pero ahora mismo era real y ya no había lamparillas» (BARRIE, 2011: 122).

²²⁹ «Después surgían rincones inexplorados y se extendían sombras negras que se movían de un lado para otro, el rugido de las fieras era ahora muy diferente y, por encima de todo, perdía uno la confianza en salir victorioso. Sí que se agradecía entonces que estuviesen allí las lamparitas de noche. Resultaba incluso agradable que Nana dijera que aquello de ahí era solo la repisa de la chimenea y que el país de Nunca Jamás no era sino una fantasía» (BARRIE, 2011: 122).

considera que todo objeto imaginado es real, existe, pero esta facultad de percibir lo imaginado como existente: «Make-believe was so real to him that during a meal of it you could see him getting rounder»²³⁰ (BARRIE, 1995: 79) resulta un inconveniente para los Niños Perdidos. Cuando imaginan que han comido deben «fingir» que han comido, puesto que para Peter es real debe serlo para todos, pero las leyes de la existencia no se someten al capricho de Peter Pan.

En la construcción de la casa Wendy habla en sueños describiendo su casa soñada, este tipo de comunicación tiene su vínculo real ya que la inconsciencia del sueño se manifiesta en el habla en la propia realidad. Con respecto a la canción que cantan los niños mientras construyen la casa, María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 89) recoge la nota de que Barrie incluyó la canción mientras construían la casa con objeto de llenar tiempo para hacerlo en la representación de teatro. Hay partes de la casa que son reales, como los cimientos y ladrillos, pero la imaginación es herramienta para que las cosas imposibles no solo se vuelvan posibles sino también reales en *Never-Neverland*, lo maravilloso, como por ejemplo, cuando han construido la casa se dan cuenta de que no han puesto chimenea, así que ponen un zapato, la casa se pone tan contenta (referencia a que los objetos inanimados se convierten en animados) que empieza a echar humo, o el hecho de que cuando Wendy les pide que entren quepan todos y siga habiendo espacio: «I don't know how there was room for them, but you can squeeze very tight in the Neverland»²³¹ (BARRIE, 1995: 74).

Mientras que se establece una forma estructural en la disposición de los territorios en *Never-Neverland*, como dentro de los propios grupos, el grado de lo maravilloso magnifica las formas de proceder. Como por ejemplo, la forma en la que los Niños Perdidos y Peter Pan bajan a la casa subterránea por los huecos de los árboles. La cual consistía en tomar aliento una vez instalado en el hueco correspondiente y se bajaba a la velocidad apropiada, para subir solo había que coger aliento y expulsarlo alternativamente para ascender serpenteando. A su vez, son los niños los que deben

²³⁰ «La imaginación era tan real para él que durante una comida imaginaria podías verlo engordar» (BARRIE, 2011: 153).

²³¹ «No sé cómo había sitio para todos, y es que uno puede apretujarse mucho en el país de Nunca Jamás.» (BARRIE, 2011: 149).

adaptarse a los huecos del árbol. Wendy y Michael encajaron perfectamente pero a John Peter tuvo que ajustarle la medida, aunque no se describe cómo se altera sí que hay una referencia en el guión que dejó Barrie para la adaptación fílmica de la obra el autor, se indica que Peter utiliza un rodillo. Llama la atención el hecho de que utilicen elementos que crecen en el interior de la tierra como objetos cotidianos, como las setas de colores que les sirven de asiento. Pero además, lo peculiar de esa casa es que un tronco crezca todos los días y les sirva como mesa; también que si cavan un agujero en el suelo pueden pescar. María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 95) identifica los alimentos de los niños con platos exóticos de una isla tropical: los mameyes, la tela rollos de tapa que es seda de la Polinesia, las calabazas de poe-poe. No se conoce la ubicación de *Never-Neverland* pero este tipo de platos parece respaldar que no hay límites geográficos para la manifestación de los sueños pudiendo abarcar cualquier rincón del globo terrestre del mundo real.

Uno de los lugares de *Never-Neverland* que se identifica con el imaginario colectivo dentro del territorio de lo maravilloso es el mundo de las hadas, pero también es posible encontrar la Laguna de las Sirenas, otro lugar que por la presencia de estos seres maravillosos puede considerarse como territorio del imaginario colectivo. Las sirenas viven en casas dentro del mar y en esta novela se describen sus puertas decoradas con coral y con una campanilla que suena cada vez que entra o sale alguien. El narrador realiza una descripción sobre la forma en la que puede percibirse este lugar:

If you shut your eyes and are a lucky one, you may see at times a shapeless pool of lovely pale colours suspended in the darkness; then if you squeeze your eyes tighter, the pool begins to take shape, and the colours become so vivid that with another squeeze they must get on fire. But just before they go on fire you see the lagoon. This is the nearest you ever get to it on the mainland, just one heavenly moment; if there could be two moments you might see the surf and hear the mermaids singing.²³² (BARRIE, 1995: 84)

²³² «Si cierra uno los ojos, y se es afortunado, a veces verá un charco sin forma definida, de adorables tonos pastel, suspendido en la oscuridad; luego, si se aprieta los ojos con fuerza, el charco comienza a cobrar forma y los colores se vuelven tan vívidos que con otro apretón podrían llegar a incendiarse. Pero antes de que estallen puede verse la laguna. Esto es todo lo cerca que se llega desde el exterior, apenas un

La laguna se presenta como una ilusión óptica, un lugar situado en la imaginación. Crear los colores de la laguna y su estructura parece algo al alcance de todos los mortales. Mucho más difícil de lograr es el talento para ver las olas rompiendo, oír la canción de las sirenas y nadar en la laguna, como hacen los niños. En el guión para la versión muda de Peter Pan, Barrie daba a entender una conexión entre el Edén y el País de Nunca Jamás al describir el origen de las hadas: «La escena cambia entonces a un bosque primigenio. Adán y Eva dejan a su hijo en el suelo, y se marchan. El niño ríe y da pataditas de gozo. Entonces la pantalla se llena de pequeñas manchas que giran en el aire como hojas caídas, y cuando al fin se detienen, vemos que son pequeñas hadas alegres» (Peter Pan Anotado, 2013: 100).

Comienza así a recrearse en la mente del lector todo aquello que relaciona el imaginario colectivo con la narración, las sirenas son unas criaturas traviesas, cuya belleza y canto fascina a cualquiera. Pero en la tradición se las recuerda también como seres aterradores, y esta característica queda recopilada también en la obra de Barrie ya que habla del momento en el que cambia la luna, este resulta ser un momento hechizante, ya que se escuchan unos extraños gritos lastimeros de las sirenas y la laguna se convierte en un lugar peligroso para los mortales.

La función dicotómica de la novela

Esta novela presenta distintas dicotomías, cada una de ellas introduce, a su vez, una perspectiva positiva y otra negativa. El deseo de no crecer se relaciona con la soledad que vive Peter Pan; el vivir en un eterno presente, con la pérdida de memoria, etc. Otro caso de dicotomía es el suceso de los niños yéndose volando, ya que puede presentar a la par una acción de libertad como la condena del dolor que sienten los padres hasta el regreso de los niños. Los padres, al igual que Nana, consideran que han fracasado en sus responsabilidades. Mientras que en alguna adaptación pudiera entenderse que toda la aventura de los niños en *Never-Neverland* es parte del sueño de Wendy, en la novela no cabe duda de que todo lo que sucede es real dentro de esta dimensión literaria, ya que los padres son testigos del hecho en sí, cuando llegan a la

instante celestial; si fueran dos instantes se podría ver el oleaje y escuchar el canto de las sirenas» (BARRIE, 2011: 159).

habitación, pueden ver a sus hijos que se alejan volando. Se encuentra así el testimonio de otros personajes y del propio narrador, ya que la historia no es contada en primera persona por Wendy. De nuevo se presenta una dicotomía y es la manifestación de la postura de los padres frente al personaje de Peter Pan. El Señor Darling llama demonio a Peter por llevarse a sus hijos, mientras la Señora Darling no dice nada, su voluntad se encuentra sujeta al beso de la comisura de su labio, que no le permite insultar a Peter, este beso parece ser la conexión de la propia Señora Darling con el recuerdo de lo maravilloso que experimentó en su infancia, como si el beso fuera el instinto de la infancia de la Señora Darling, ese instinto que le hace ver a Peter como un niño y no como una amenaza. Curiosamente la desaparición de los niños fue un viernes, lo que conecta con la superstición anglosajona sobre que los viernes es día de mala suerte.

El capítulo comienza *in media res*, es decir, se conoce que los niños se han ido con Peter Pan pero es más adelante cuando se narra cómo sucedieron los acontecimientos esa noche. Esta narración comienza con el juego de los niños. Un juego recurrente en la infancia, el conocido juego de papás y mamás, es decir el placer lúdico del niño por imitar a una figura adulta. Wendy y John juegan a ser sus propios padres que están a la espera de tener a sus hijos. En un momento determinado el juego termina cuando Michael tiene que tomarse la medicina, pero se niega, es entonces cuando el padre, el Señor Darling, le indica que tiene que ser un hombre como él y tomarse la medicina. La educación del padre basada en un «practica con el ejemplo» se ve difuminada ya que realmente él ha escondido la medicina para no tomársela. Mientras que los niños toman un rol adulto, el propio padre adopta una actitud infantil compitiendo con su hijo más pequeño, Michel, por ver quién se toma la medicina. Incluso el propio padre llega a hacer trampas y derrama la medicina en el tazón de leche de Nana, al ser descubierto dice que es una broma, la cual no provoca ninguna gracia. El Señor Darling queda desacreditado y por esta razón decide encerrar a Nana en el patio trasero, él tiene el poder para hacerlo y demostrar así su autoridad, aunque realmente no desea encerrar a Nana. Se sobrepone lo que considera que debe hacer a lo que realmente desea hacer.

Este juego de contrastes presenta a su vez una función holística, la constitución de un todo por las partes. Londres y *Never-Neverland* constituyen la dimensión literaria de Barrie, su influencia teatral permite representar distintos formatos; los personajes

adultos y niños se contraponen; el Señor Darling, con su conducta, contradice su deseo de parecer un padre admirado; Peter y Garfio confluyen en la conformación de la dicotomía del bien y el mal, del protagonista y antagonista, para sumarse en una simbiosis que llega al límite de haber matado al mismo pirata temido Barbacoa (John Silver el Largo). El capitán Garfio menciona que mató al pirata Barbacoa y en el momento en el que Peter Pan coge la espada se menciona que cree haber matado con ella a Barbacoa. No pudieron hacerlo los dos, por lo que es necesario utilizar los referentes indicados por el narrador: Peter se olvida de las aventuras, por lo que se tendería a creer que él no lo hizo, pero al final del libro se descubre que Smee va contando que él era el único hombre al que Garfio tenía miedo, lo que hace poco creíble las palabras de Garfio que aseguraba que Barbacoa le tenía miedo. De esta manera, ya sea por la relación de la mentira, se identifican en simbiosis el personaje de Peter Pan y el del capitán Garfio. Cabe destacar que tanto Peter como Garfio dibujan un círculo en torno a ellos: Peter frente a los leones para retarles a que se enfrenten a él dibuja un círculo en el suelo con una flecha y Garfio en la Roca de los Abandonados con el gancho para evitar que se acerquen a él. A su vez, los Niños Perdidos rodean en círculo tanto a Peter y a Garfio cuando van a combatir en su última batalla. Para María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 170) son referencias teatrales que inspiran el juego infantil o la disposición de los niños como espectadores para presenciar el combate. Otra referencia posible consiste en que el círculo sitúa al personaje en el centro, como el foco de atención de la acción. Lo que resulta llamativo de la acción de dibujar un círculo es que lo hacen protagonista y antagonista. Otros ejemplos de contrastes son Wendy y Tiger-Lilly; los niños Darling con los Niños Perdidos; los piratas y los indios...

En “Un Truncado Ideal de Juventud: La Vivencia del Tiempo en Peter and Wendy” (*Barrie, Hook and Peter Pan*, 2012) Jaime Cuenca presenta la relación del villano y del héroe a partir de los personajes del capitán Garfio y de Peter Pan. Esta lucha entre el villano y el héroe se manifiesta también en maneras de vivir pues Garfio recrea su educación artística mientras Peter Pan olvida todo lo conocido y continúa viviendo en un presente perpetuo donde pondera la espontaneidad del momento. Por esta razón Peter Pan se presenta como la encarnación del resultado de un proceso social, una actitud reaccionaria ante la acción racional en la modernidad. En este artículo se presenta una ambigüedad con respecto al papel de héroe y villano que desarrollan ambos personajes. A veces Peter Pan parece encajar en el modelo de villano mientras

que Garfio acepta las valoraciones sociales que en corresponde al papel del héroe. Garfio y Pan encarnan una experiencia del tiempo opuesta entre ellos. Garfio sufre la angustia de saberse un ser temporal. Jaime Cuenca indica que el que se considera un villano es el personaje más humano, Garfio, mientras que Peter Pan es una abstracción inhumana.

El propio Garfio había considerado a Peter Pan como un demonio y en sí el muchacho se denomina así mismo como un pajarillo que acaba de salir del nido. «“I’m youth, I’m joy,” Peter answered at a venture, “I’m a little bird that has broken out of the egg.”»²³³ (BARRIE, 1995: 158). María Tatar (*Peter Pan Anotado*, 2013: 169) conecta la expresión de haber roto el cascarón con la actuación del actor británico John Rich, quien salía de un huevo haciendo de Arlequín. De esta forma, María Tatar relaciona directamente a Peter con la figura del arlequín por sus dotes como imitador, e incluso a su apellido Pan indicando que posiblemente se refiere al espectáculo de la pantomima. La pantomima, según escribe María Tatar, hace referencia a las comedias musicales para niños que se representaban en la época victoriana y que seguían una jerarquía de personajes repetitiva que parece encajar con la de *Peter Pan*: protagonizada por un niño y una niña (Peter y Wendy), un rey demoníaco (el capitán Garfio) y un hada buena (Campanilla). Aunque en el caso de *Peter Pan and Wendy* se desdibuja del patrón de la pantomima. Por otro lado, esta autodefinición de Peter Pan refleja la dicotomía que el propio Barrie plantea de Peter, no se sabe si es un niño que ha muerto o un niño que no llegó a nacer. Un pajarillo que ha salido del huevo tiene todas las puertas abiertas, todo un mundo de posibilidades, pero también es frágil. Barrie describe a los niños que nunca han tenido madre, los niños de ensueño, como pequeños pájaros blancos.

La dicotomía del espacio realista de Londres como el antirrealista de *Never-Neverland* se personifica en los personajes de Peter Pan y Wendy. Wendy es la única que parece resistirse a las leyes de *Never-Neverland*, es posible que esto sea por el papel que ha adquirido, ya que su rol de madre le lleva a tomar una actitud seria, realista, protectora y la última en olvidar a Peter Pan cuando se convierte en adulta. Al darse cuenta en *Never-Neverland* de que sus hermanos comienzan a olvidar a sus padres

²³³ «Soy la juventud, soy la alegría—respondió Peter al azar—, soy un pajarito que acaba de romper el huevo.» (BARRIE, 2011: 227).

decide hacerles exámenes, es decir, comienza a introducir en el juego los elementos sociales que constituyen su propia realidad: el formato educativo de la escolarización. Todos los niños quieren jugar a este juego, excepto Peter. Al igual que Wendy rechaza las formas de *Never-Neverland*, Peter rechaza aquello que se establece de la realidad. El juego de Peter Pan se caracteriza por vivir aventuras y Wendy decide introducir un juego de estar sentados sin vivir aventuras. Peter participa al principio porque le parece cómico pero después se aburre y lo considera una tontería.

Cabe destacar también la dicotomía que se establece entre el rol que adquiere Wendy de madre y la actitud de los Niños Perdidos frente a su distinción de lo real y lo fingido. El papel de Wendy es el de madre y esto llega a ser beneficioso, ya que si Wendy no hubiera estado presente, los Niños Perdidos se habrían comido el pastel envenenado de Garfio. Wendy no les permite comer nada que hubieran encontrado, por lo que el pastel acaba poniéndose duro y sirviendo de pelota en los juegos. Sin embargo, Wendy no deja de ser una niña que imita a una madre, por lo que, a pesar de tomarse en serio sus labores e incluso imitar los mismos aspavientos de una mujer casada que envidia a las solteras por no tener tanto trabajo y poder disfrutar más del tiempo, se deja llevar por sus caprichos, como ocurre con el hecho de que Michael haga de bebé aunque no lo sea, o que haga del juego una verdadera obligación y carga siendo incapaz de prever el peligro al que se someten, como por ejemplo en la Roca de los Abandonados, donde si Peter no se hubiera despertado de la siesta al sentir el peligro, Garfio podría haberles atrapado. Es en esta roca donde los piratas descubren que hay una niña en *Never-Neverland* que ha adoptado el papel de madre. Esto es muy significativo, ya que para Garfio lo único que distinguía a los Niños Perdidos de otros niños era tener una madre que les enseñara, cuidara y protegiera para que no cometieran locuras, como comerse un pastel que se encuentran por ahí. Garfio explica a Smee que una madre es como el ave de *Never-Neverland*, quien jamás sería capaz de abandonar los huevos, aunque el nido hubiera caído al río. Al recrear el significado de tener una madre, Garfio revela su debilidad de sus tiempos inocentes, pero enseguida aparta esta idea y se deja seducir por la idea de Smee de raptar a Wendy para hacerla madre de los piratas.

A pesar de que los Niños Perdidos sean capaces de distinguir lo que es la realidad de lo fingido no son conscientes de los peligros que acechan. Tienen tanta fe en Peter que no se preocupan cuando no le encuentran después de la aventura de la Roca de

los Abandonados, quizá de haberse preocupado hubiesen podido salvar a Peter, pero solo les importa que Wendy tampoco está y que por esa razón se irían tarde a la cama. Tampoco son conscientes del peligro que tiene enfrentarse a los piratas o a los indios, ya que después de pelear en la Roca de los Abandonados quieren jugar a ponerse vendas y a cojear o llevar el brazo en cabestrillo.

La ruptura del lenguaje

Los piratas, los pieles rojas, los niños y los padres hablan todos en registros distintos, en parte con objeto de diferenciar a unos de otros, y en parte para crear efectos histriónicos. Los indios hablan a menudo en lo que hoy consideramos galimatías estereotípicos e insultantes: «Arrancar cabellera mucho deprisa». Garfio recurre a un lenguaje arcaico y al hipérbaton y hace uso ostentoso de palabras altisonantes. Y hasta Peter parece exteriorizar sus sentimientos de modos inesperados: «Hombre malvado y siniestro, defiéndete» (*Peter Pan Anotado*, 2013: 71)

Cabe destacar en primer lugar la identificación del narrador con Peter Pan, el narrador elige voluntariamente un registro expresivo más cercano al de un niño que al de un adulto. El narrador opta por utilizar el participio irregular, aunque a veces utiliza el estilo reflexivo y recurre a comentarios producidos por una mentalidad adulta. Al igual que en la descripción de la isla de *Never-Neverland* en el capítulo cinco de *Peter and Wendy* se utiliza el presente para indicar la recurrencia de los acontecimientos, se utiliza el presente en los momentos que indican sucesos o leyes que no cambian, nada cambia nunca, pues todo es imaginario.

El lenguaje visual en la novela se refleja primeramente en el contraste entre las ropas que llevan Peter Pan y los Niños Perdidos con la de los niños Darling. Peter Pan vive solo de las nervaduras de las hojas y los Niños Perdidos llevan pieles de osos que han cazado ellos mismos. Unas son naturales, salvajes, mientras el pijama de los niños no es de animales salvajes, el pijama es producto de la industria textil, de la artificialidad que se acerca más al mundo civilizado. En *Peter Pan in Kensington Gardens*, Peter está desnudo, y cuando Maimie piensa si quedarse con Peter, le molesta que los pájaros le fueran a quitar la ropa. El rechazo de Maimie queda basado en

renunciar a los formalismos de su realidad, algo parecido le sucede a Wendy y por esta razón introduce en el juego la forma de educar a los Niños Perdidos y a Peter.

Con la palabra «beso» se da una ruptura del léxico, «beso» pierde su significado, se modifica y transforma con el avance de la historia. Permanece en un halo de misterio que parte de la comisura de la Señora Darling, no se llega a saber qué es ese beso que nadie, excepto Peter, consigue llevarse. Y en el lenguaje Wendy transforma ese beso en un código de intercambio de objetos, un dedal por su parte para Peter y una bellota de Peter a Wendy. La palabra «beso» conserva cierta connotación como muestra de afecto, pero su manifestación es diferente. Este código se establece por el desconocimiento de Peter, Wendy no quiere herir sus sentimientos cuando se da cuenta de que Peter no sabe lo que es un beso. Este código causará problemas léxicas a la propia Wendy quien al pedirle un beso a Peter olvida que su significado ha cambiado, por lo que se corrige y le pide un dedal (significante), para conseguir un beso (significado).

La estructura narrativa no tiene por qué presentarse de forma lineal, ya que en el capítulo del vuelo comienza *in media res*, pero además parece conectar con la estructura mental del propio personaje de Peter. Él vive un momento presente eterno, pero dentro de ese momento presente no se establece una monotonía, sino que es variable, y esto se vislumbra en la descripción de los acontecimientos. De alguna forma se puede considerar como estructura reflejo entre la vivencia de los hermanos Darling durante el vuelo, que para ellos es unidireccional: volar desde su ventana a la tierra de *Neverland*, pero que para Peter Pan es una aventura que puede prestarse al inicio de muchas otra. Durante el vuelo Peter sale disparado y habla con alguna estrella o llega cubierto de escamas de sirena. Sin embargo, tan pronto las vive tan pronto las olvida, y Wendy se percata de que a veces incluso se olvida de ello. La niña duda de si es verdad que se olvida o finge para llamar la atención.

María Tatar realiza constantes referencias a la volubilidad de Peter como un compuesto de la necesidad de variedad y una incapacidad para establecer vínculos. Como le resulta totalmente imposible comprender lo que es la muerte, pone a los niños constantemente en riesgo, viendo todo como una mera aventura en vez de como un peligro real. La pasión de Peter por la variedad de entretenimientos revela una falta de compromiso que se traslada también al ámbito de las relaciones humanas. Otro punto que establece María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 60) es que el olvido de Peter se

relaciona con la maldición de *Never-Neverland*, se considera que Peter vive un eterno presente, por esta razón es fácil olvidar y recrear nuevas posibilidades. Esta es la tendencia de Peter al contar sus aventuras, nunca se sabe si lo que cuenta ha sucedido de verdad, pero con esto lo que consigue el personaje es reinventarse a sí mismo adquiriendo una identidad de leyenda. Quedando así relacionado con el mundo de *Wonderland* de Lewis Carroll, un mundo de posibilidades que suscita la curiosidad.

Siguiendo la tendencia de que los objetos adquieren características de seres vivos se traslada esta capacidad maravillosa a territorios enteros, como es el de la propia *Never-Neverland*: «the island was out looking for them. It is only thus that any one may sight those magic shores»²³⁴ (BARRIE, 1995: 43), lo que a su vez establece una ruptura en el campo de la semántica, en el plano de la connotación: un lugar no puede moverse de donde está, son puntos fijos de referencia que permiten dibujar un mapa para encontrar rutas que permitan llegar a ellos.

Imágenes en el lenguaje

«Can anything harm us, mother, after the night-lights are lit? »²³⁵ (BARRIE, 1995: 22). La Señora Darling deja encendida las lamparitas de las mesillas de los niños. El narrador cuenta que son los ojos que una madre deja para proteger a sus hijos. Estas imágenes se asimilan a la tarea de la madre de ordenar las mentes de los niños. La simbiosis de empatía que existe entre la madre y los hijos parece ser insuficiente ya que los niños, siguiendo el deseo de la aventura, salen volando de la ventana. Es entonces cuando se comprende la función pasiva de las luces, tanto de las lamparitas en el cuarto de los niños, como el de las estrellas del firmamento cuando los niños salen volando, pues pueden observar, como el narrador y el lector de la novela o el espectador en el teatro, pero no intervenir. Las lamparitas, por un lado, representan la protección y el deseo de tranquilidad del adulto para unos niños que duermen, las estrellas sin embargo se presentan como niños, motivadas por la diversión de los acontecimientos.

²³⁴ «La isla había salido a su encuentro. No hay otra manera de avistar esas mágicas costas» (BARRIE, 1995: 43).

²³⁵ «Madre, ¿puede pasarnos algo con las lamparitas encendidas?» (BARRIE, 2011: 99).

Stars are beautiful, but they may not take an active part in anything, they must just look on forever. It is a punishment put on them for something they did so long ago that no star now knows what it was. So the older ones have become glassy-eyed and seldom speak (winking is the star language), but the little ones still wonder. They are not really friendly to Peter, who has a mischievous way of stealing up behind them and trying to blow them out; but they are so fond of fun that they were on his side to-night, and anxious to get the grownups out of the way. So as soon as the door of 27 closed on Mr. and Mrs. Darling there was a commotion in the firmament, and the smallest of all the stars in the Milky Way screamed out: «Now, Peter!»²³⁶ (BARRIE, 1995: 22)

La creación de personajes de fantasía se vincula con el hecho de que los elementos reales que aparecen en la novela están dotados con características reales. «They were wishing that they could have kept awake to see Peter; but Wendy's light blinked and gave such a yawn that the other two yawned also, and before they could close their mouths all the three went out»²³⁷ (BARRIE, 1995: 23). María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 40-41) recoge el testimonio de Barrie que explica la creación de Campanilla. Una tarde que fue con los niños Llewelyn Davies por el bosque con linternas se fijaron en que uno de los reflejos de la linterna sobre las hojas pareció detenerse por un momento, así nació la idea del personaje de Campanilla. En el manuscrito original, en lugar de recibir el nombre original en inglés de Tinkerbell (traducido al español como Campanilla), se le llamó Tippy, haciendo referencia a la acción de andar de puntillas.

²³⁶ «Las estrellas son hermosas, pero no toman partido por nada, se limitan a mirar eternamente. Es un castigo que les cayó por algo que hicieron hace ya tanto tiempo que hoy día ninguna estrella lo recuerda. Por eso las más viejas tienen la mirada vidriosa y rara vez hablan (el parpadeo es el lenguaje de las estrellas), pero las pequeñas todavía se lo preguntan. No son realmente amigas de Peter, pues al muy travieso le gusta esconderse detrás de ellas y soplar para intentar apagarlas, pero como les encanta la diversión, esta noche se habían puesto de su parte, y estaban ansiosas de que los adultos se quitaran de en medio. Así que en cuanto la puerta del número 27 se cerró tras el señor y la señora Darling hubo una conmoción en el firmamento, y la más pequeña de todas las estrellas de la Vía Láctea gritó: —¡Ahora, Peter!» (BARRIE, 2011: 100).

²³⁷ «Eran unas lamparitas tan, tan agradables, que uno no puede dejar de desear que se hubieran quedado despiertas para ver a Peter, pero la lucecita de Wendy parpadeó y dio tal bostezo que las otras dos bostezaron también y antes de que pudieran cerrar la boca ya se habían apagado las tres» (BARRIE, 2011: 101).

There was another light in the room now, a thousand times brighter than the night-lights, and in the time we have taken to say this, it has been in all the drawers in the nursery. (...) It was not really a light; it made this light by flashing about so quickly, but when it came to rest for a second you saw it was a fairy, no longer than your hand, but still growing. It was a girl called Tinker Bell.²³⁸ (BARRIE, 1995: 23)

Al igual que la Señora Darling no fue capaz de reconocer a Peter hasta que lo vio entrar por la ventana, a ciertos niños les sucede algo parecido con el lenguaje de las hadas, suena como un tintineo maravilloso que todo niño ha escuchado: «You ordinary children can never hear it, but if you were to hear it you would know that you had heard it once before»²³⁹ (BARRIE, 1995: 24). Algo parecido le pasa a Peter Pan que mientras Campanilla disfruta de un jarro porque nunca ha visto uno, a Peter no le interesa porque ya sabe lo que es. Aunque realmente podría plantearse que su interés estaba enfocado en encontrar su sombra, por lo tanto, si no supiera lo que es un jarro tampoco se hubiera entretenido en él.

La medicina que Wendy da a los Niños Perdidos y a Peter no es más que agua, pero el ritual que realiza Wendy de agitar la calabaza donde está el agua, contar las gotas y darles la medicina puntualmente durante el día le dan valor de medicina, aunque no cause ningún efecto real.

Los poemas

María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 26) recopila algunos poemas que pudieron influir en la inspiración de James M. Barrie al realizar su obra.

²³⁸ «Otra luz brillaba ahora en la habitación, mil veces más luminosa que las lamparitas de noche, y en el tiempo que nos ha llevado decir esto, ya se ha colado en todos los cajones de la habitación de los niños. (...). En realidad no se trataba de una luz, fabricaba esa luz al moverse tan rápidamente, y si se detenía durante un segundo se podía advertir que era un hada, no más grande que vuestra mano, y aún en edad de crecimiento. Era una chica llamada Campanilla Hojalatera» (BARRIE, 2011: 101).

²³⁹ «Vosotros, niños normales y corrientes, no podéis escucharlo nunca, pero si pudierais escucharlo sabríais que ya lo habéis escuchado antes.» (BARRIE, 2011: 102).

Las acciones de coser y zurcir se relacionan con la Señora Darling y Wendy, a su vez Campanilla arregla ollas y teteras, elementos del hogar. Las acciones de ordenar son llevadas a cabo por figuras femeninas. Pero en todo lugar construido por el hombre, como el barco pirata, tiene que haber un orden y en la tripulación del barco del capitán Garfio es Smee, el personaje caracterizado como afeminado, quien realiza las labores de coser y zurcir. Esta estructuración de acciones femeninas es relacionado por María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 40) con el poema “Princesas” siglo XIX, de Alfred Lord Tennyson, donde se habla de la división de trabajos por sexos.

El título del capítulo tres “¡Vamos, vamos!” recuerda al poema “El niño robado” (1889) de W. B. Yeats quien también es conducido por un hada hasta una isla.

En el capítulo catorce se hace referencia a una canción “Rule, Britannia!”

Los orígenes de esta popular canción británica (...) se remontan a una mascarada llamada *Alfred*, representada por primera vez en 1740 para conmemorar la ascensión al trono de George I. Una línea en la tercera estrofa proporciona una conexión con el País de Nunca Jamás: «Los británicos nunca, nunca, nunca, serán esclavos» Britania era el nombre utilizado por los romanos para referirse a Gran Bretaña (...) y la zona llegó a ser personificada como una diosa. En la actualidad, las estatuas de esta última son una representación del espíritu del nacionalismo británico. (*Peter Pan Anotado*, 2013: 158)

Con la canción “Home, Sweet Home” se hace una referencia directa a una adaptación de la ópera de 1823 de John Howard Payne Clari, *Maid of Milan* con música de Sir Henry Bishop y letra de Payne. En el texto se hace referencia a que Peter no conoce la canción “Home, Sweet Home” pero sí a que la letra decía “Regresa, Wendy, Wendy, Wendy”. María Tatar (*Peter Pan. Anotado*, 2013: 178) relaciona esta referencia a las palabras de Dorothy en *The Wizard of Oz* sobre la expresión «como en casa no se está en ningún sitio».

En los versos de la canción de los piratas: «A merry hour, a hempen rope,/ And hey for Davy Jones»²⁴⁰ (BARRIE, 1995: 58) se hace referencia al mito de Davy Jones,

²⁴⁰ «La vida pirata, la sogá de esparto / ¡y el muerto, al armario!» (BARRIE, 2011:135).

una personificación del espíritu del mar, donde se decía que los que se ahogan en el mar van a parar a su armario. También hace referencia a una frase hecha del inglés actual donde el armario de Davy Jones significa el fondo del mar.

Davy Jones es el sobrenombre del espíritu del mar o el demonio del marinero, en cierta forma el homólogo masculino de las sirenas, que atrae a los hombres de mar a las profundidades de este pero también les advierte de su inminente destino. (Peter Pan Anotado, 2013: 77)

CONCLUSIÓN: LENGUAJE IMAGINARIO EN *PETER AND WENDY* DE JAMES M. BARRIE

Tras el análisis de la novela de *Peter and Wendy*, la lectura de *Peter Pan in Kensington Gardens* y las lecturas críticas de la obra y el personaje de Peter Pan de James M. Barrie se observa la tendencia del autor por lo maravilloso, donde todo efecto de la fantasía sobre lo real es aceptado. *Never-Neverland* se presenta en el imaginario colectivo como el lugar de la recreación de los sueños de los niños, quienes utilizan el referente real: Londres, las historias que les cuentan y las propias aventuras que se inventan, para dar forma a ese mundo imaginario. Por lo que *Never-Neverland* sitúa como base un mundo real y dentro de este ocurren los acontecimientos maravillosos que permiten personalizar el mundo imaginario.

Toda la novela se ve inmersa en un juego de contrastes que se vuelve válido en la mente del niño, por lo tanto, la perspectiva de lectura se analiza desde esta referencia. El foco de atención se centra en Peter Pan y en los Niños Perdidos cuyo juego disfraza la realidad y sobrepasan las limitaciones de aquello que esté permitido en la realidad. En la realidad de Londres ni tampoco en la de *Never-Neverland* pueden ser piratas, pero en el juego sí. Sin embargo, para los propios niños el juego tiene un límite, y es que por mucho que se imaginen los alimentos, sus cuerpos necesitan alimentarse con comida real. El único que no sufre las consecuencias de aquello que es fingido y que puede construir las redes de su realidad con la imaginación y sobrevivir es Peter Pan. Él es el único que realmente desea no vivir en el mundo real y quiere vivir una eterna aventura. Peter Pan llega incluso a «burlar» las leyes naturales, no solo no envejeciendo, sino que nunca llega a enfermar, de hecho, podría incluso llegar a pensarse que no necesita siquiera alimentarse, pero lo hace como parte de su juego. Comer y dormir son las

únicas necesidades físicas que conectan tanto con su lado humano como su parte de pájaro.

El autor logra que los efectos de fantasía sean comprendidos como parte de un imaginario colectivo de los propios personajes del cuento a pesar de que el lector los descubra por primera vez. Consigue este efecto al trasladar las características humanas a objetos inanimados; al crear códigos propios del lenguaje entre los personajes de Peter y Wendy; al contagiar a los personajes, incluidos los adultos, de actitudes infantiles; en su técnica narrativa al dudar de los sucesos, pues creando un espacio narrativo de duda permite acercar la creencia del lector hacia el «todo es posible». Este tipo de técnica narrativa permitiría construir una atmósfera para el relato fantástico, efecto que se consigue al principio de la novela y que se diluye en lo maravilloso el resto de la obra.

James M. Barrie construye un mundo donde todo es posible, donde la muerte, por muy real que sea, forma parte del juego. Los niños Darling no tienen dificultad en asimilar las reglas ya que incluso ellos mismos interfieren y dejan un poco de ellos en la historia de *Never-Neverland*. Al igual que sucedía en las novelas de Alice, donde la manipulación de los espacios se basaba en los elementos que aparecían en el sueño, en *Never-Neverland* la manifestación de los sueños es real, por lo que la dimensión imaginaria se manifiesta a través de la contemplación de dichos elementos oníricos en este mundo imaginario.

El paso de la realidad a la fantasía está justificado porque *Never-Neverland* es una realidad conocida, los niños lo han conocido a través del sueño, pero, además, utilizan los polvos de hadas, manifestación física de un elemento sobrenatural en la realidad de Londres, para romper la ley de la gravedad, para poder echar a volar. Al igual de Alice de Lewis Carroll, Peter Pan ha decidido dejar el mundo real, los niños Darling siguen a Peter Pan y ellos, como Alice, permanecerán un tiempo limitado en el mundo posible.

El lector reconoce el mundo posible de *Never-Neverland* como un lugar real dentro del imaginario colectivo aunque no pueda acceder a él si es un adulto, pero además, se establece una especie de simbiosis entre el mundo real y el mundo imaginario, ya que llega un momento en el que los niños Darling piensan si acaso lo que es sueño es la vida que han llevado en Londres. Esto se relaciona con la tendencia

antirrealista de considerar que la realidad es una ilusión, una proyección de la mente, sin embargo, Barrie deja muy claro en su novela que para poder considerar que una experiencia sea una ilusión es necesario tener un referente real. Cuando crecen los niños tienen la sensación de que Peter Pan y las aventuras vividas en *Never-Neverland* forma parte de un sueño; cuando los niños se encuentran en *Never-Neverland* se van olvidando de su vida en Londres, se asemeja a ellos como un recuerdo difuso que les hace dudar de si fue real. Parece ser entonces que si se acepta la existencia de un mundo, la mente tiende a hacer dudar de la existencia de cualquier otro mundo. Por un mundo real se crea un mundo imaginario, pero la referencia base deberá ser siempre el real, ya sea real en la ficción (*Never-Neverland* cuando los niños permanecen en ella) o referente real fuera de la ficción (Londres es una ciudad real fuera de la ficción). De alguna forma podría considerarse esta perspectiva como una teoría especular, el reflejo del espejo es la proyección de la imagen real del sujeto u objeto que proyecta.

Para el lector no hay duda de la existencia de Peter Pan ni de *Never-Neverland*, el lector puede sentirse identificado con Wendy, ya que ella es la única que podrá descubrir que Peter Pan es real una vez se haya casi olvidado de él, e incluso de alguna forma se transmite la importancia del papel de Wendy en la obra al propio narrador y lector ya que comparten como testigos el cambio de la vida de Peter Pan, quien desde que conoce a Wendy, como indica Jane, comienza a necesitar una madre. El narrador suele ser muy claro y conciso durante la novela, pero el único detalle que no aclara es la razón de por qué Peter Pan tiene pesadillas por la noche. Podría considerarse que, ya que las niñas son demasiado listas para caerse del carrito, Wendy, como niña que es, la única capaz de calmar a Peter, posee el instinto maternal.

La importancia de que esta obra trascienda en el imaginario colectivo no solo se establece por el arquetipo y mito de Peter Pan, sino que la relación entre Wendy y Peter marca un antecedente, Wendy es la visión de la realidad a los ojos de una niña, y Peter presenta la visión real de un mundo imaginado. A su vez, lo interesante de esta obra es la constitución del mundo posible y su relación directa con el mundo real.

VII. EL LENGUAJE IMAGINARIO EN *THE WONDERFUL WIZARD OF OZ* DE LYMAN FRANK BAUM

La concepción de la historia y los personajes literarios

Este último relato de *El maravilloso mago de Oz* es una ingeniosa trama hecha a base de material común. Desde luego, es una fantasía, pero sin duda causará impacto entre nuestros pequeños lectores, así como entre el público más joven que escucha los cuentos de boca de sus madres o de las personas que los cuidan y entretienen. (*El mago de Oz*, 2002: xlv)

Esta cita fue publicada en el *Times* de Nueva York el 8 de septiembre de 1900.

Se considera fantasía clásica en Estados Unidos la obra de *The Wonderful Wizard of Oz*²⁴¹ (1900) de Lyman Frank Baum. Martin Gardner (*El mago de Oz*, 2002: 1) opina que Baum escribió esta obra con la intención de introducir cambios en la literatura infantil. Lyman Frank Baum comparte derechos de publicación con William Wallace Denslow y tras el éxito que tuvo *The Wonderful Wizard of Oz* L. F. Baum decide continuar la serie titulándola *Oz*, la cual está compuesta por un total de catorce títulos al que se añaden las novelas: *The Marvelous Land of Oz*²⁴² (1904); *Ozma of Oz*²⁴³ (1907); *Dorothy and the Wizard in Oz*²⁴⁴ (1908); *The Road to Oz*²⁴⁵ (1909); *The Emerald City of Oz*²⁴⁶ (1910); *The Patchwork Girl of Oz*²⁴⁷ (1913); *Tik-Tok of Oz*²⁴⁸

²⁴¹ *El maravilloso mago de Oz*.

²⁴² *La maravillosa tierra de Oz*.

²⁴³ *Ozma de Oz*.

²⁴⁴ *Dorothy y el mago de Oz*.

²⁴⁵ *El camino a Oz*.

²⁴⁶ *La Ciudad Esmeralda de Oz*.

²⁴⁷ *La chica de retazos de Oz*.

²⁴⁸ *Tik-tok de Oz*.

(1914); *The Scarecrow of Oz*²⁴⁹ (1915); *Rinkitink in Oz*²⁵⁰ (1916); *The Lost Princess of Oz*²⁵¹ (1917); *The Tin Woodman of Oz*²⁵² (1918); *The Magic of Oz*²⁵³ (1919); *Glinda of Oz*²⁵⁴ (1920), esta última fue publicada de forma póstuma. A esta serie se le añade un libro de cómic de veintisiete historias titulado *Queer Visitors from the Marvelous Land of Oz* (1905) y seis historias cortas de sobre Oz *Little Wizard Stories of Oz* (1913). Tras la muerte de Lyam F. Baum, Ruth Plumy Thompson continúa la serie con la obra *The Royal Book of Oz* (1921).

El mundo de Oz escribe por sí mismo su propia leyenda con cada título de la colección: cada país de Oz tiene su historia, sus símbolos y tradiciones, tal y como se describe en el capítulo tres de este trabajo. Pero la llegada de este mundo en el imaginario colectivo se realiza a través de la primera novela *The Wonderful Wizard of Oz*, a partir de la cual el autor va creando y describiendo el mundo de Oz. Es decir, se presenta la primera obra como génesis literaria que anima al autor a ir completando la historia de Oz. No porque en esta primera novela se haya creado el mundo de Oz desde cero, Oz es un mundo completo que cuenta con un pasado y tradiciones. Es el lector quien, junto a la protagonista Dorothy, va conociendo este mundo en esta primera novela. A diferencia de otras obras que pasan a formar parte del imaginario colectivo, no parece posible hablar de mito al tratar las novelas de Oz, pero sí que presenta en su historia la forma arquetípica de los personajes en la novela *The Wonderful Wizard of Oz*, estos destacan porque cada uno de ellos representa un rasgo del carácter humano, el cual queda reflejado simbólicamente mediante su apariencia: Glinda es la bondad representada por la figura de un personaje maravilloso, una bruja buena, que viste de un blanco inmaculado; la Bruja Malvada del Oeste a quien se le atribuye la maldad y su personificación en bruja ostenta las rasgos propios de la maldad; los tres compañeros de

²⁴⁹ *El espantapájaros de Oz.*

²⁵⁰ *Rinkitink de Oz.*

²⁵¹ *La princesa perdida de Oz.*

²⁵² *El hombre de hojalata de Oz.*

²⁵³ *La magia de Oz.*

²⁵⁴ *Glinda de Oz.*

Dorothy, en su búsqueda, representan aquello que les falta: el Espantapájaros representa la mente, desea que el Mago le dé un cerebro; el Hombre de Hojalata la emoción, ya que no tiene corazón y viaja con sus compañeros para pedirselo al Mago; el León Cobarde, la valentía, desea que el Mago le dé valor. Dorothy por su parte representa el hogar en su deseo por regresar al paraje gris de Kansas: el niño siempre desea volver a su casa: «No matter how dreary and grey our home are, we people of flesh and blood would rather live there than in any other country, be it ever so beautiful. There is no place like home»²⁵⁵ (BAUM, 1995: 30).

Cabe destacar de las novelas de Oz que, al tratarse de una colección de novelas cuya trama es describir el mundo posible y la historia en sí de Oz, adquieren mayor importancia los objetos de referencia real, pues son los que poseen el poder de lo maravilloso (ya sea realmente mágico o su efecto sea mágico): los objetos mágicos con poder real, como los zapatos de la Bruja Malvada del Este y el gorro de los Monos Alados; las artimañas ilusorias del Mago, que resultan creíbles, las toman como verdaderas los habitantes de Oz. Llama la atención que las brujas no hayan sido capaces de descubrir la farsa del Mago, cuando ellas poseen verdadera magia. Por otro lado, la importancia de los personajes dentro de la serie de las obras de Oz no se centra en un protagonista, como se da en el caso de Alice de Lewis Carroll, o en el caso de Peter Pan, en esta ocasión, el elemento que resulta ser el eje de la serie es el lugar: Oz, ya que a lo largo de la colección se alternan los protagonistas: la primera novela se centra en Dorothy como protagonista, pero en la serie no será sino en la quinta novela o casi al final cuando Dorothy vuelva a aparecer en las historias del mundo de Oz. Todas las demás novelas se centran en presentar las leyendas de Oz, en personajes ya conocidos como el Espantapájaros, el Hombre de Hojalata, en menos conocidos como Ozma y Glinda, o incluso algunos nombres que no aparecen en la primera novela, como Tik-tok o Rinkitink.

Es necesario considerar también que el caso de relación entre la realidad conocida y el mundo posible de Oz se encuentra completamente aislado. Mientras que

²⁵⁵ «Eso te pasa porque no tienes seso (...). Por muy grises y tétricos que sean nuestros hogares, nosotros, la gente de carne y hueso, viviríamos allí antes que en ningún otro país, por hermoso que fuese. No hay nada como estar en casa» (BAUM, 2004: 30).

Alice descubriría al Conejo Blanco en su propia realidad, tumbada en el campo escucha a un conejo blanco con chaleco que va mirando un reloj y diciendo que llega tarde, y Peter Pan volaba hasta Londres con Campanilla conectando ambos mundos. En el caso de Oz, Dorothy no encuentra ningún elemento que aluda a este mundo posible, los acontecimientos en la realidad conocida siguen las leyes físicas, el tornado eleva la casa de Dorothy y es el efecto de este mundo posible el que permite que la casa se deposite lentamente, ya no se encuentra en la realidad conocida. Tampoco ningún objeto mágico puede abandonar este mundo de Oz, ya que cuando Dorothy vuela por encima del desierto para llegar a Kansas pierde los zapatos mágicos.

El texto ambivalente

La forma de relatar era de una sutileza que lo elevaba por encima de los cuentos al uso. Baum dejaba caer fragmentos de ingenio y sabiduría en su narrativa; muchos lectores no descubren estos astutos apartes hasta que se hacen mayores. (*El mago de Oz*, 2002: 1)

En la función del texto ambivalente se justifica la valoración y apreciación de la novela de Oz de L. F. Baum, tanto por adultos como para el público infantil. Los personajes arquetípicos permitían reflejar y transmitir los valores humanos al lector, aquellos valores que Baum destaca en sus novelas. Al tratar los personajes arquetípicos de Oz no se hace referencia a su forma física, ya que Baum se vale de la fantasía para dar vida a un espantapájaros, movilidad a un hombre de Hojalata y voz a un león, sino en su carácter: el conocimiento, la emoción y la valentía y a su relación entre ellos, la amistad: «Naturalmente, Baum no pretendía que su relato contuviera una moral subyacente (...). Investigaba una mitología personal en la que muchas verdades podían encontrar expresión» (*El mago de Oz*, 2002: xlix).

Las tradiciones populares, leyendas, mitos y cuentos de hadas han acompañado a la infancia a lo largo de todas las épocas, porque todo jovencito sano acusa una saludable tendencia instintiva hacia los relatos fantásticos, prodigiosos y manifiestamente irreales. Las hadas aladas de Grimm y Andersen han proporcionado más felicidad a los corazones infantiles que cualquier otra creación humana. (*El mago de Oz*, 2002: 2)

En su introducción Baum alega que estos tipos de cuentos de hadas, cuentos de lo maravilloso con autores como los hermanos Grimm y de Andersen, pueden clasificarse como algo histórico, pues son prueba del momento de cambio de los cuentos maravillosos, ya que dejan de lado los estereotipos maravillosos y los cuentos espeluznantes que enmarcan una moraleja aterradora. Para Baum, la educación moderna contempla la moralidad dentro el propio entretenimiento, función que cumplen los cuentos maravillosos. Por esto *The Wonderful Wizard of Oz* se escribió únicamente para placer a los niños de hoy, como indica el propio autor, y aspira a ser un cuento de hadas modernizado.

Con respecto a la intención de Baum en su obra, en *El mago de Oz. Edición anotada*, Martin Gardner destaca el estudio de “The Art of Being”, del profesor Marc Edmund Jones publicado en 1964, donde se alega que cada capítulo evoca una virtud concreta que el niño debe cumplir para madurar, lo cual relacionaría el interés de Baum con la teosofía y lo oculto, algo que destacaba entre los librepensadores de aquella época. Aunque destaca también que la mayoría de los estudios críticos parece centrarse más en la película de 1939 que en la propia obra literaria.

Edward Wagenknecht coincide con la intención que Baum declaró sobre su novela: a través de las novelas de Oz se enseña a los niños a desarrollar su imaginación:

a buscar el elemento maravilloso de la vida que les rodea, a darse cuenta de que incluso el humo y la maquinaria pueden transformarse en tradición maravillosa con solo tener la energía y la visión suficientes como para descubrir su significado y transformarlos a nuestro gusto. (*El mago de Oz*, 2002: 1)

En la obra mencionada se explica el interés y la decisión de Baum por realizar un *fairylogue*, una especie de documental de viajes al país de la magia. Su idea surgió al saber que se realizaban este tipo de documentales en relación con China. El documental se basaba en diapositivas coloreadas por E. Pollack, el cual tomaba de referencia las ilustraciones de los libros. Pero lo que tuvo más éxito en este proyecto fue la serie «Radio-Plays», que consiste en películas con efectos coloreados a mano que se rodaban en los estudios Selig de Chicago. *The Fairylogue and Radio-Plays* de Baum resultó ser una campaña publicitaria para los libros de Oz. Uno de los efectos conseguidos en estos montajes era cuando los personajes en blanco y negro saltaban a las páginas del libro de

Oz y se convertían en actores animados y a color dentro del cuento. Estos trucos cinematográficos dentro de la animación permitían crear mediante técnicas sencillas efectos de encantamientos que respaldaría la ficción maravillosa del libro sin perder su función de fantasía.

Tras la muerte de Baum en 1919 se siguieron publicando cuentos relacionados con Oz. La mujer de Baum, Maud, dio permiso a William F. Lee para publicar con ayuda de la editora Ruth Plumly Thompson. Se publican diecinueve ampliaciones, empezando por *The Royal Book of Oz* (1921). Thompson no se basó en las notas que dejó Baum, sino que construyó sobre su creación conservando el juego de palabras, el sentido y estilo de Baum. Tras ella, un escritor de ciencia ficción, Jack Snow, escribirá *The Magical Mimics in Oz* (1946), *The Shaggy Man in Oz* (1949) y una obra de referencia *Who's Who in Oz* (1954). Otras obras son *The Hidden Valley of Oz* (1951) de Rachel Cosgrove, y *Merry o Round in Oz* (1963) de Eloise Jarvis McGraw y Lauren McGraw Wagner. Estas dos últimas obras son libros de aventuras que no añaden nada significativo a la saga de Oz. Cuando caducaban los derechos de los libros comienzan a surgir numerosos cuentos apócrifos de Oz, uno de ellas es *The Laughing Dragon of Oz* (1934), versión abreviada de la obra inédita *Rosine in Oz*, escrita por Frank J. Baum, hijo de L. Frank Baum.

Adaptaciones de la historia de Oz:

El interés por la obra de Baum se centra en *The Wizard of Oz* debido a su adaptación musical, la cual contó con el apoyo de Baum y Denslow. En 1902 se estrena el musical titulado *The Wizard of Oz*, basado en esta novela dirigida por Julian Mitchell, en la Hamlin's Grand Opera House, aunque guarda poca similitud con el cuento infantil en el que se basaba. Más tarde sería la obra que inaugurase en 1903 el nuevo Majestic Theatre del Columbus Circle.

L. Frank Baum desarrollará no solo una serie de libros basados en el mundo de Oz, sino que además escribió una obra teatral que se estrenó en 1913 titulada *The Tik-Tok Man of Oz*. Más tarde Baum recibe una oferta para realizar películas de los cuentos de Oz y decide comenzar con *The Patchwork Girl of Oz* en 1914, adaptación de la obra infantil para teatro que finalmente se convertiría en guión de película. Sin embargo no tuvo éxito y Paramount renunció a distribuir otra producción de la compañía Oz Film

Manufacturing Company, pero esta compañía hizo *The Patchwork Girl of Oz*, *The Magic Cloak of Oz* (basada en *Queen Zixi of Ix*), *His Majesty, the Scarecrow of Oz* (estrenada con el título de *The New Wizard of Oz*), *The Last Egyptian*, *The Gray Nun of Belgium*. En 1915 se adapta en novela a partir del guión cinematográfico *The Scarecrow of Oz*. No será hasta 1939 que Hollywood volviera a intentar un nuevo proyecto con la película clásica de 1902, proyecto que tendría grandes reconocimientos como el premio de la Academia a la mejor canción por *Over the Rainbow*, el Oscar a la mejor partitura original de Herbert Stothart y la estatuilla que la actriz Judy Garland recibe en reconocimiento a la mejor interpretación en obras infantiles. En 1956 comienza a aparecer anualmente en televisión.

Entre las adaptaciones cinematográficas, basadas en la primera novela, se encuentran *The Wonderful Wizard of Oz* (1910), es un cortometraje mudo de trece minutos dirigido por Otis Turner; *Wizard of Oz* (1925). En España el título se tradujo por *Tomasín en el Reino de Oz*, dirigida por Larry Semon, el argumento varía casi en su totalidad respecto de la primera novela, aunque la protagonista sigue siendo Dorothy y sus referentes son sus tíos Em y Henry; en 1939 se realiza la primera adaptación musical de color dirigida por Victor Fleming. Esta película se basa en el musical de 1902; en la producción japonesa de anime destaca *The Wizard of Oz* de 1982, fiel al argumento de la primera novela; Disney lleva a las pantallas en 1985 la secuela de *The Wonderful Wizard of Oz*, titulada *Return to Oz*, traducida al castellano como *Oz, un mundo fantástico*; en 2011 se crea una miniserie de dos episodios titulados *The Witches of Oz* donde Dorothy es una escritora que escribe cuentos sobre el mundo de Oz; en 2013 se realiza una película que muestra la llegada del Mago a Oz y la creación de la Bruja Malvada del Oeste titulada *Oz, The Great and Powerful* traducida al castellano como *Oz, un mundo de fantasía*; por último se estrenó en 2014 una película de animación que cuenta el regreso de Dorothy al mundo de Oz, el espantapájaros envía un mensaje a Dorothy para ayudarles a salvar Oz y ésta llega de nuevo a esta tierra a través de un arcoíris.

Entre otros recursos que utilizan los elementos del mundo de Oz y sus personajes para nuevas creaciones y adaptaciones tanto fílmicas como literarias destaca la adaptación en una película musical protagonizada por los Teleñecos y titulada *The Muppets' Wizard of Oz* (2005); series de televisión en formato de dibujos animados en

1986, 1990 bajo el mismo título *Wizard of Oz*; *Galaxy of Oz* (1992), una versión futurista sobre el año 2026 donde el mundo de Oz es una galaxia; *Tin Man* (2007) es una serie para público adulto modificando la trama pero bajo el mismo hilo argumental: la protagonista se encuentra en un entorno diferente al de su hogar; una serie argentina basada en la versión cinematográfica de 1939 titulada *La maga y el camino dorado* (2008); la referencia de la Bruja Malvada del Oeste como un personaje protagonista en la trama de la serie *Once Upon a Time* (2012) donde también utilizan referentes de la novela como el territorio de Oz y los personajes de el Mago de Oz, Glinda, Dorothy y el Espantapájaros y base de la historia de Oz; a su vez, dentro de las reinterpretaciones y rescrituras de los distintos personajes que se realizan en adaptaciones o creación de nuevas obras relacionadas con su original cabe destacar la versión en cómic de David Chauvel y Enrique Fernández *Le Magicien d'Oz* ; por último, como ya se mencionó en el capítulo que trata sobre las novelas de Alice y en el capítulo sobre *Peter Pan and Wendy*, destaca la novela gráfica de Alan Moore y Melinda Gebbie titulada *Lost Girls* (2006), donde el personaje de Dorothy muestra a través de una versión erótica su perspectiva y vivencia en el mundo de Oz.

EL LENGUAJE IMAGINARIO EN EL MUNDO POSIBLE DE *THE WONDERFUL WIZARD OF OZ*

Oz

En el caso del mundo de Oz se presenta un concepto de país maravilloso que evoluciona a medida que la serie progresa. Como defiende Edward Wagenknecht, Oz es una utopía estadounidense: «En *La maravillosa tierra de Oz*, la sociedad, e incluso el paisaje mismo, cambia, una vez que el Mago se va de Oz y el trono es devuelto a su verdadera gobernadora, la princesa Ozma. El gran desierto que rodea el país ejerce un poder misterioso que amenaza con destruir a todo viajero que ose poner los pies en él» (*El mago de Oz*, 2002: xcv). En la Ciudad Esmeralda, por ejemplo, no hay ninguna clase de enfermedad y nadie muere a menos que sufra un accidente mortal. Tampoco hay gente pobre porque no existe el dinero y las propiedades pertenecen a la gobernadora. Los vecinos se reparten gratuitamente aquello que se necesita y viven en una organización donde todo lo que se colectaba se reparte a partes iguales. Lo mismo sucede con todos los oficios. El propio autor añade que no cree que eso fuera algo

práctico en la Tierra, pero este es el testimonio de Dorothy que alega que a los habitantes de Oz les funciona perfectamente.

Al mundo colorido de Oz se contrapone el mundo de tonos grisáceos de Kansas. Al describirse en el primer capítulo, en el paisaje gris de Kansas no importa que se pinten las casas de colores ya que la pintura acaba por caerse para volver a adquirir ese tono gris del paisaje, e incluso las emociones de alegría se contagian de ese color que hace perder la juventud y la capacidad de sonreír. Esta descripción podría hacer considerar al lector si esa no es la Kansas de la realidad conocida. «Dorothy lived in the midst of the great Kansas prairies, with Uncle Henry, who was a farmer, and Aunt Em»²⁵⁶ (BAUM, 1995: 11). La casa es pequeña, solo tenía una habitación y el refugio subterráneo al que se accedía desde una puerta en el suelo de la habitación. Alrededor de la casa «she could see nothing but the great grey prairie on every side. Not a tree nor a house broke the broad sweep of flat country that reached to the edge of the sky in all directions»²⁵⁷ (BAUM, 1995: 11). Todo era gris, incluso las personas, salvo Dorothy y su perro, Toto.

The sun had baked the ploughed land into a grey mass, with little cracks running through it. Even the grass was not green, for the sun had burned the tops of the long blades until they were the same grey colour to be seen everywhere.²⁵⁸ (BAUM, 1995: 11)

Ante la duda de considerar si este lugar es Kansas, la realidad conocida, se propone una descripción en la novela que da una explicación física racional: el sol ha secado los campos y por eso se han teñido de gris. No resulta del todo convincente, pero es la justificación de la realidad ficticia. Lo mismo sucede al describir por qué la casa es

²⁵⁶ «Dorothy vivía en medio de las grandes praderas de Kansas, con tío Henry, que era granjero, y tía Em» (BAUM, 2004: 11).

²⁵⁷ «No podía ver nada sino la gran pradera gris por todos lados. Ni un árbol, ni una casa interrumpían la amplia extensión de campo llano que llegaba hasta el borde del cielo en todas direcciones» (BAUM, 2004: 11).

²⁵⁸ «El sol había recocido la tierra arada dejándola como una masa gris recorrida por pequeñas grietas. Ni siquiera la hierba era verde, porque el sol había quemado las puntas de sus largas hojas hasta que habían adquirido el mismo color grisáceo que se veía por doquier» (BAUM, 2004: 11).

gris, había estado pintada, pero el calor y la lluvia terminaron por quitar la pintura dejándola con ese color gris. Resulta interesante que ese paraje llegue incluso a teñir de ese color a los personajes. Parece ser que esto solo sucede en Kansas, ya que la Tía Em no era así cuando llegó a ese lugar:

When Aunt Em came there to live she was a young, pretty wife. The sun and wind had changed her, too. They had taken the sparkle from her eyes and left them a sober grey; they had taken the red from her cheeks and lips, and they were grey also. She was thin and gaunt, and never smiled now.²⁵⁹ (BAUM, 1995: 12)

El tío Henry tampoco reía nunca: «Uncle Henry never laughed. He worked hard from morning till night and did not know what joy was. He was grey also, from his long beard to his rough boots, and he looked stern and solemn, and rarely spoke»²⁶⁰ (BAUM, 1995: 12)

Curiosamente, la protagonista Dorothy y su mascota son los únicos que no se han teñido de gris, este hecho se justifica porque ella sí es capaz de reír, y la razón de que ría es su mascota Toto. Cada vez que ríe sobresalta a su tía, no por la risa, sino porque le asombra que encuentre algo con lo que reírse.

It was Toto that made Dorothy laugh, and saved her from growing as grey as her other surroundings. Toto was not grey; he was a little black dog, with long silky hair and small black eyes that twinkled merrily on either side of his funny, wee nose.²⁶¹ (BAUM, 1995: 12)

²⁵⁹ «Cuando tía Em había llegado a vivir allí era una esposa joven, bonita. El sol y el viento la habían transformado también. Habían quitado la chispa de sus ojos, dejándolos de un gris tranquilo; se habían llevado el rojo de sus labios y mejillas, que eran asimismo grises. Era delgada y flaca, y ya no se reía nunca» (BAUM, 2004: 12).

²⁶⁰ «El tío Henry no reía jamás. Trabajaba duramente desde la mañana hasta la noche y no conocía la alegría. Era también gris, desde su larga barba hasta sus toscas botas; tenía un aspecto severo y solemne, y hablaba rara vez» (BAUM, 2004: 12).

²⁶¹ «Era Toto quien hacía reír a Dorothy y la libraba de volverse tan gris como lo demás que la rodeaba. Toto no era gris; era un perrillo negro, de pelo largo y sedoso y ojillos negros que parpadeaban alegres a cada lado de su nariz graciosa y pequeña» (BAUM, 2004: 12).

Cabría especular que quizá el hecho de que Dorothy y Toto lleguen al mundo colorido de Oz se explique porque no hayan perdido el color en el paraje gris de Kansas, no se hayan mimetizado con ese ambiente grisáceo. Kansas y Oz son dos mundos en la misma tierra, una tierra de gris, Kansas, y un mundo multicolor, Oz. Dorothy, al conservar su color, desentona en la realidad de Kansas, pero encaja en el mundo policromo de Oz. El gris de Kansas magnifica la presencia de un mundo posible que comparte la tierra con el mundo real, el gris de la realidad se opone al color del mundo maravilloso, lo real se opone a lo maravilloso. El mundo de Oz se considera maravilloso, ya que la sorpresa inicial de Dorothy, que se acerca al efecto fantástico, se va convirtiendo en la asimilación de la existencia de un mundo donde viven seres que nunca ha visto y brujas y en el que un mago forma parte de su imaginario colectivo. Sin embargo, la obsesión de Dorothy es volver a Kansas, no quiere siquiera conocer el mundo de Oz. Aunque haya aceptado aquella tierra como parte de la realidad, su hogar es Kansas, donde está acostumbrada a vivir aunque sea un paraje desolado y sin apenas actividad. Esta obsesión podría reflejar la persistencia de considerar como real la verdad conocida frente a la verdad de lo maravilloso. El sentimiento de Dorothy al permanecer en un lugar que no es su casa manifiesta los efectos de lo fantástico, aunque en su recorrido aprenderá las normas de esas regiones. Ella misma se comportará de la forma en que considera correcta, por ejemplo, será capaz de vencer el miedo al León Cobarde, porque este amenaza a Toto, al Espantapájaros y al Hombre de Hojalata, pero la forma en la que se enfrenta a él es como la de una madre, porque lo regaña por atacar a alguien más pequeño o más débil que él.

El mundo de Oz, a diferencia de la realidad de Kansas donde todo es gris y no hay apenas nada, está constituido por territorios donde pueden encontrarse frutos de la realidad conocida: nueces, duraznos y ciruelas; también hay flores que se reconocen como el campo de las amapolas, pero cuyo aroma tiene la capacidad de hacer dormir a quien las huela; la gente que habita Oz es dispar, también existen en esta tierra las vivencias de fantasía que Dorothy solo conoce a través de los cuentos populares de la realidad conocida y que nunca ha experimentado. Por lo tanto, en contraposición con el mundo gris de Kansas, se halla el mundo multicolor de Oz, lo conocido como lo asimilado y lo colorido como lo impresionable. Aunque Gardner considere que no hay un sentido simbólico en la distribución de colores, de los tres países principales de este mundo tiene cada uno de ellos, un color primario del que derivan los demás; los

caminos conducen a un color secundario. Para llegar al oeste, la campiña verde de la Ciudad Esmeralda es un enlace entre el azul de los Munchkins y el amarillo del país Winkie. El rojo al sur del castillo de Glinda, el país de los Quadling. «The houses of the Munchkins were odd-looking dwellings, for each was round, with a big dome for a roof. All were painted blue, for in this country of the East blue was the favourite colour»²⁶² (BAUM, 1995: 23-24). Esta es la tierra donde aterriza Dorothy, el país de los Muchkins, sus habitantes tienen aspecto de persona pero su estatura adulta es la misma que la de Dorothy. Llevan sombreros cónicos de unos treinta centímetros de altura, adornados por campanillas y visten de azul.

Sin embargo, el mundo de Oz no se presenta como una utopía, ya que a medida que Dorothy avanza por el camino de baldosas amarillas el paraje va cambiando: «The farms were not nearly so well cared for here as they were farther back. (...) the farther they went, the more dismal and lonesome the country became»²⁶³ (BAUM, 1995: 29), al igual que encontrará bestias violentas como los Kalidahs, fieras monstruosas con cuerpo de osos y cabezas de tigre, de garras largas y muy afiladas.

La Ciudad Esmeralda es una ciudad brillante, su puerta principal es muy grande «all studded with emeralds that glittered so in the sun that even the painted eyes of the Scarecrow were dazzled by their brilliancy»²⁶⁴ (BAUM, 1995: 69), al atravesarla se entra en una estancia de paredes que relucen como esmeraldas. Un guardián que viste de verde, incluso su piel parece verdosa, es quien deja entrar a los visitantes. Para entrar en la Ciudad Esmeralda, es obligatorio colocarse unos anteojos de cristales verdes y montura dorada que rodea toda la cabeza para evitar que el brillo de la ciudad pueda cegarles, nadie puede quitarse las gafas durante su estancia en la ciudad, ya que están cerradas con llave y el guardián es el único que la posee. Los personajes sienten que el brillo de la ciudad les deslumbra.

²⁶² «Las casas de los Munchkins eran unas viviendas de extraño aspecto, eran circulares, y con una gran cúpula por techo. Todas estaban pintadas de azul, que era el color favorito de las gentes del país del Este» (BAUM, 2004: 24).

²⁶³ «Por allí las granjas no estaban ni remotamente tan bien cuidadas como las que habían dejado atrás. (...). cuanto más avanzaban, más sombría y solitaria era la comarca» (BAUM, 2004: 29).

²⁶⁴ «enteramente tachonada de esmeraldas que destellaban de tal manera al sol que hasta los ojos pintados del Espantapájaros quedaron deslumbrados con su fulgor» (BAUM, 2004: 73).

The streets were lined with beautiful houses all built of green marble and studded everywhere with sparkling emeralds. They walked over a pavement of the same green marble, and where the blocks were joined together were rows of emeralds, set closely and glittering in the brightness of the sun. The window panes were of green glass; even the sky above the City had a green tint, and the rays of the sun were green. (...). Many shops stood in the street, and Dorothy saw that everything in them was green. Green candy and green pop corn were offered for sale, as well as green shoes, green hats, and green clothes of all sorts. At one place a man was selling green lemonade, and when the children bought it Dorothy could see that they paid for it with green pennies.²⁶⁵ (BAUM, 1995: 72)

Todos los habitantes de la ciudad tienen el pelo y la piel verde y visten con ropas de color verde. Llama la atención que se haga referencia a que no hay ningún tipo de animal en la ciudad, ni mascotas ni caballos, sin embargo, más adelante a los personajes les despertará el canto del gallo, por lo que realmente no se puede estar seguro de lo que hay en la Ciudad Esmeralda.

El palacio del Mago de Oz se sitúa en el centro de la ciudad, y dentro del palacio la estancia de Oz es el Salón del Trono:

It was a big, round room with a high arched roof, and the walls and ceiling and floor were covered with large emeralds set closely together. In the centre of the roof was a great light, as bright as the sun, which made the emeralds sparkle in a wonderful manner. But what interested Dorothy most was the big throne of green marble that stood in the middle of the room. It was

²⁶⁵ «En las calles se alzaban hermosas casas, todas construidas de verde mármol y tachonadas por doquier de deslumbrantes esmeraldas. Caminaban sobre un pavimento del mismo mármol verde, y donde se juntaban los bloques había hileras de esmeraldas, engastadas una junto a otra y destellando con el resplandor del sol. Los cristales de las ventanas eran de vidrio verde. Hasta el cielo sobre la Ciudad tenía un tono verde, y los rayos del sol eran verdes (...). En la calle había muchas tiendas, y Dorothy vio que en ellas todo era verde. Caramelos verdes y verdes palomitas de maíz que se ofrecían a la venta, como también zapatos verdes, sombreros verdes y ropa verde de todo tipo. En un lugar había un hombre vendiendo limonada verde, y cuando los niños la compraron, Dorothy pudo ver que le pagaban con moneditas verdes» (BAUM, 2004: 77).

shaped like a chair and sparkled with gems, as did everything else.²⁶⁶ (BAUM, 1995: 76)

En el territorio del Sur, rodeado por un muro muy alto se encuentra el País de Porcelana, el muro protege de cualquier daño a sus habitantes, animales, vegetales, seres inanimados y construcciones ya que todos ellos y todos los objetos de ese país están hechos de porcelana. La altura de los habitantes no supera los veinticinco centímetros.

Before them was a great stretch of country having a floor as smooth and shining and White as the bottom of a big platter. Scattered around were many houses made entirely of china and painted in the brightest colours. These houses were quite small, the biggest of them reaching only as high as Dorothy's waist. There were also pretty little barns, with china fences around them; and many cows and sheep and horses and pigs and chickens, all made of china, were standing about in groups. But the strangest of all were the people who lived in this queer country. There were milkmaids and shepherdesses, with bright-coloured bodices and golden spots all over their gowns; and princesses with most gorgeous frocks of silver and gold and purple; and shepherds dressed in knee breeches with pink and yellow and blue stripes down them, and golden buckles on their shoes; and princes with jewelled crowns upon their heads, wearing ermine robes and satin doublets; and funny clowns in ruffled gowns, with round red spots upon their cheeks and tall, pointed caps. And, strangest of all, these people were all made of china, even to their clothes, and were so small that the tallest of them was no higher than Dorothy's knee.²⁶⁷ (BAUM, 1995: 136)

²⁶⁶ «Era una gran sala circular con un elevado techo abovedado, y las paredes y el cielo raso y el piso estaban cubiertos con grandes esmeraldas engastadas una junto a otra. En el centro del techo había una gran luz, tan brillante como el sol, que hacía relumbrar las esmeraldas de un modo maravilloso. Pero lo que más interesó a Dorothy fue el gran trono de mármol verde que se alzaba en medio del salón. Tenía forma de silla y resplandecía de joyas, como todo lo demás» (BAUM, 2004: 80-81).

²⁶⁷ «Ante ellos había una amplia extensión cuyo suelo era tan liso y reluciente y blanco como el fondo de una gran fuente. Esparcidas por aquí y por allá había muchas casas hechas de porcelana y pintadas con los colores más brillantes. Eran bastante pequeñas, la más grande llegaría solo hasta la cintura de Dorothy. Había también bonitos y pequeños graneros, con vallas de loza a su alrededor, y había muchas vacas, ovejas, caballos, cerdos y gallinas, todos de porcelana, formando grupos. Pero lo más raro de todo era la gente que vivía en ese extraño país. Había lecheras y pastoras, con corpiños de vivos colores y lunares

Son muy frágiles a cualquier movimiento, incluso si ellos mismos caen, pueden hacerse alguna grieta. Cuentan con un remendón que les repara cuando sufren algún tipo de daño pero si salieran de aquel país, todas las figuras de porcelana perderían su movilidad quedando fijas como figuritas de adorno para siempre. Esta es la función de toda figura de porcelana en la realidad conocida, puesto que un ser hecho de porcelana no tiene vida, sin embargo, L. F. Baum decide crear el origen de fantasía a un objeto inanimado de la realidad de Dorothy y del lector.

You see, here in our country we live contentedly, and can talk and move around as we please. But whenever any of us are taken away our joints at once stiffen, and we can only stand straight and look pretty. Of course that is all that is expected of us when we are on mantelshelves and cabinets and drawing-room tables, but our lives are much pleasanter here in our own country.²⁶⁸ (BAUM, 1995: 139)

L. F. Baum va creando la geografía de Oz alternando en las distintas regiones zonas urbanizadas, rurales y hasta salvajes. La región del Sur, tras el País de Porcelana, se convierte en un terreno fangoso, de hierbas malolientes y de difícil travesía, puesto que el camino está lleno de barro y hoyos. Después de éste paraje una zona más silvestre marca la entrada de una selva que se convertirá en el hogar del León Cobarde.

El país de los Quadlings tiene el color rojo como símbolo, este lugar se sitúa en lo alto de una empinada colina rocosa, custodiada por los Cabezas de Martillo: hombres sin brazos, de cabeza chata y de grueso cuello que atacan a los forasteros encogiéndose el cuello y lanzando su cabeza.

dorados salpicando sus vestidos, y princesas con los más suntuosos ropajes de oro y púrpura, y pastores vestidos con calzones cortos a franjas verticales y rosadas, amarillas y azules, y hebillas de plata en los zapatos, y príncipes con coronas enjovadas en la cabeza, llevando capas de armiño y chalecos de satén, y divertidos payasos con trajes de volantes fruncidos, con redondos y rojizos manchones en las mejillas, y altos sombreros puntiagudos. Y lo más raro de todo, toda esta gente era de porcelana, incluso hasta su ropa, y eran tan pequeños que el más grande no le llegaba ni a la rodilla a Dorothy» (BAUM, 2004: 138).

²⁶⁸ «Verás aquí en mi país vivimos contentos, y podemos hablar y movernos como nos place. Pero cada vez que a cualquiera de nosotros se lo llevan, nuestras articulaciones se ponen rígidas al instante, y solo podemos estar inmóviles y hacer de adorno. Naturalmente que eso es todo lo que se espera de nosotros cuando estamos en estanterías y vitrinas y mesas de salón, pero nuestras vidas son mucho más agradables aquí en nuestro propio país» (BAUM, 2004: 141).

The country of the Quadlings seemed rich and happy. There was field upon field of ripening grain, with well-paved roads running between, and pretty rippling brooks with strong bridges across them. The fences and houses and bridges were all painted bright red, just as they had been were all painted bright red, just as they had been painted yellow in the country of the Winkies and blue in the country of the Munchkins. The Quadlings themselves, who were short and fat and looked chubby and good-natured, were dressed all in red, which showed bright against the green grass and the yellowing grain.²⁶⁹ (BAUM, 1995: 147)

Glinda, la Bruja Buena del Sur, gobierna a los Quadlings desde su trono de rubíes.

El mundo de Oz contiene sus propias leyendas, una de estas es la de los Monos Alados, quienes tienen que obedecer a quien posea el Gorro de Oro. Esta razón se justifica en un hecho histórico de Oz. Hace mucho, antes de que llegara el Mago de Oz, los Monos Alados vivían felices y gastaban muchas bromas, no eran animales mágicos. En una ocasión el abuelo del líder de ahora le gastó una broma a Quelala, el joven a quien Gayelette, princesa hechicera buena y sabia, había elegido como esposo y había utilizado sus artes para hacerle gallardo y bueno. Entonces el abuelo lo tiró en mitad del río, el joven se rio pero a la princesa le sentó mal y quería tirar a los monos con las alas atadas al río. Quelala intercedió y entonces ella les condenó a obedecer por tres veces a quien tuviera el Gorro de oro, construido con la mitad de las riquezas de la princesa como un regalo de bodas para su esposo. Quelala utilizó el gorro para pedir que se alejaran de Gayelette, ya que no le gustaban los monos. Este es el único deseo que tuvieron que cumplir hasta que la Bruja Malvada del Oeste se hizo con el Gorro de Oro.

²⁶⁹ «El país de los Quadlings parecía próspero y feliz. Estaba lleno de campos de cereales maduros separados por veredas bien pavimentadas, y bonitos arroyos murmuradores cruzados por macizos puentes. Las vallas, las casas y los puentes estaban pintados de rojo vivo, tal como estaban pintados de amarillo entre los Winkies y de azul en el país de los Munchkins. Los Quadlings, que eran bajitos, gordos y de buen humor, vestían enteramente de rojo, que se destacaba vivamente sobre el verde césped y las amarillas espigas» (BAUM, 2004: 149).

THE WONDERFUL WIZARD OF OZ (1900)

La conciencia de Dorothy de vivir en un paraje gris que considera su hogar, su reacción al llegar a la tierra de Oz, al igual que las reacciones de los habitantes de este mundo posible constituyen una serie de impresiones de realidad y de verosimilitud que permiten fusionar los elementos de fantasía con los reales para difuminar la línea divisoria entre realidad y fantasía. Oz se va convirtiendo en algo real para Dorothy, es un lugar en el que podría quedarse a vivir pero decide marcharse; las formas de vida son similares a la tierra, ya que comparten leyes sociales aunque su forma de vestir sea extravagante pero, a su vez, la realidad de ese mundo para Dorothy se manifiesta en el reconocimiento de los frutos que recolecta para alimentarse y también en la necesidad de defenderse ante los peligros que la amenazan, pues la sensación de peligro es lo que alerta los sentidos de la niña y el miedo es real porque la amenaza es real.

En Kansas, Dorothy no llega a alcanzar el refugio antes de que llegue el ciclón. Al igual que Toto consigue que Dorothy no se vuelva gris, también es responsable de que Dorothy se quede en la casa y por esta razón llegarán al mundo de Oz. «A strange thing then happened. The house whirled around two or three times and rose slowly through the air. Dorothy felt as if she were going up in a balloon»²⁷⁰ (BAUM, 1995: 13). La acción que ejerce la fuerza del ciclón sobre la casa no es violenta ni brusca, es más, llega a situar la casa en la calma del centro del fenómeno atmosférico.

The north and south winds met where the house stood, and made it the exact centre of the cyclone. In the middle of a cyclone the air is generally still, but the great pressure of the wind on every side of the house raised it up higher and higher, until it was at the very top of the cyclone; and there it remained and was carried miles and miles away as easily as you could carry a feather.²⁷¹ (BAUM, 1995: 13)

²⁷⁰ «Entonces sucedió algo extraño. La casa giró dos o tres veces como un trompo, y se elevó lentamente en el aire. A Dorothy le pareció estar subiendo en globo» (BAUM, 2004: 13).

²⁷¹ «Los vientos norte y sur se encontraron en donde se alzaba la casa, y la convirtieron en el centro exacto del huracán. En medio de un huracán el aire suele estar en calma, pero la gran presión del viento sobre cada uno de los costados de la casa elevó más y más ésta, hasta que llegó a la cima misma del

Los vientos coinciden con la posición de las Brujas Buenas y son los que impiden que la casa sea destruida, es más, la elevan para situarla en el punto más alto. Esto podría considerarse como una llamada de socorro, ya que no existe forma de comunicación entre el mundo de Oz y la realidad conocida pero la fantasía suele manifestarse en la realidad como fenómenos que se justifican con la casualidad. Esta posible manifestación de la magia de las Brujas Buenas encuentra su apoyo en la descripción del trayecto, donde todo estaba muy oscuro, como la amenaza que acecha en Oz con las Brujas Malvadas y el hecho de que Dorothy se sienta acunada, reflejo de la protección que le darán las Brujas Buenas:

It was very dark, and the wind howled horribly around her, but Dorothy found she was riding quite easily. After the first few whirls around, and one other time when the house tipped badly, she felt as if she were being rocked gently, like a baby in a cradle.²⁷² (BAUM, 1995: 13)

Hour after hour passed away, and slowly Dorothy got over her fright; but she felt quite lonely (...) resolved to wait calmly and see what the future would bring. At last she crawled over the swaying floor to her bed, and lay down upon it (...) so closed her eyes and fell fast asleep.²⁷³ (BAUM, 1995: 14)

Esta cita recuerda el efecto que ejerce lo fantástico antes de ser asimilado como maravilloso. Dorothy siente un temor en principio que poco a poco se va apaciguando, aunque la sensación persista en ella, en esta ocasión manifestado como soledad, después, la aceptación del suceso y su asimilación en la realidad: ante su impotencia Dorothy decide dormir, si sintiera que hubiese peligro, no dormiría, estaría alerta.

ciclón; y allí permaneció y fue llevada a kilómetros y kilómetros de distancia, como si hubiese sido una pluma» (BAUM, 2004: 13).

²⁷² «Estaba muy oscuro, y el viento aullaba horribilmente a su alrededor, pero Dorothy descubrió que el viaje era bastante suave. Después de las primeras vueltas que dio la casa, y otra vez que se inclinó de mala manera, le pareció que la mecían dulcemente, como a un niño en la cuna» (BAUM, 2004: 13).

²⁷³ «Pasó una hora tras otra y, lentamente, Dorothy se sobrepuso a su temor; pero se sentía muy sola (...). resolvió esperar con calma y ver qué le deparaba el futuro. Finalmente gateó sobre el suelo oscilante hasta su cama y se echó en ella. (...). cerró pronto los ojos y se durmió profundamente» (BAUM, 2004: 14).

El narrador conoce el mundo de Oz a medida que Dorothy lo va conociendo, algo parecido sucedía con Alice de Lewis Carroll, aunque la razón por la cual se conocían los mundos de Alice era porque la niña quería conocerlos, pero Dorothy no tiene interés en conocer ese mundo, pero va aprendiendo de él en su búsqueda del camino que le lleve de vuelta a casa. A diferencia del desconocimiento de este mundo posible, en el caso del mundo de Peter Pan sí era conocido, ya que *Never-Neverland* es el mundo de los sueños y el narrador va dando explicaciones a los lectores a medida que los niños Darling llegan a ese mundo.

The cyclone had set the house down, very gently —for a cyclone— in the midst of a country of marvellous beauty. There were lovely patches of greensward all about, with stately trees bearing rich and luscious fruits. Banks of gorgeous flowers were on every hand, and birds with rare and brilliant plumage sang and fluttered in the trees and bushes. A little way off was a small brook, rushing and sparkling along between green banks, and murmuring in voice very grateful to a little girl who had lived so long on the dry, grey prairies.²⁷⁴ (BAUM, 1995: 15)

En cuanto aterriza, Dorothy se encuentra con la Bruja Buena del Norte²⁷⁵ quien viste de blanco con una túnica blanca de pliegues adornados con estrellitas. Al llegar a esa tierra todo el mundo toma a Dorothy por hechicera ya que al aterrizar su casa mató a la Bruja Malvada del Este. Este es el primer encuentro que Dorothy tiene con un ser maravilloso. Según el imaginario colectivo de la niña, las hadas son buenas y las brujas son malas; de hecho, la Bruja Malvada del Este sometía a los habitantes del país de los Muchkins, pero la Bruja Buena del Norte le explica que en ese mundo hay cuatro brujas y que las brujas del Norte y del Sur son buenas, mientras que las brujas del Este y del Oeste son malvadas. La Bruja además le explica a Dorothy que no quedan seres

²⁷⁴ «El ciclón había asentado la casa, muy suavemente para tratarse de un ciclón, en medio de un paraje de maravillosa belleza. Había por todas partes manchones de césped, con imponentes árboles cargados de frutos apetecibles y exquisitos. Por donde se mirara, había hileras de espléndidas flores, y pájaros de raro y brillante plumaje cantaban y revoloteaban entre árboles y matas. Un poco más allá había un arroyuelo, deslizándose rápido y destellante entre verdes ribazos, murmurando con voz agradabilísima para una muchachita que había vivido tanto tiempo en las secas y grises praderas» (BAUM, 2004: 15).

²⁷⁵ En algunas traducciones se hace referencia a ella como hada buena y en otras como bruja buena.

maravillosos en los países civilizados, que los hubo en su momento, pero que todos se extinguieron, lo cual convierte en la ficción de esta novela la relación de la fantasía en la realidad, no como creación de la ficción popular, sino como parte de la leyenda. La única razón por la que en Oz existen todavía seres maravillosos es porque viven apartados del resto del mundo. Es decir, Oz se encuentra aislada y ninguno que haya nacido allí tiene conocimiento del mundo civilizado (la realidad conocida), lo mismo sucede al revés, nadie nacido en el mundo civilizado conoce la existencia del mundo posible de Oz, ya que está rodeado por un desierto que nadie puede cruzar ni para entrar ni para salir de Oz.

Dorothy encuentra su aceptación en ese mundo ya que la Bruja Buena del Norte le entrega los zapatos plateados que pertenecieron a la Bruja Malvada del Este, alegando además que estos zapatos poseen un encantamiento pero se desconoce cuál es. Este encantamiento está relacionado con el deseo de Dorothy de volver a casa, pero el desconocimiento de la niña sobre la fantasía le limita a la hora de poner a prueba los poderes de los zapatos, se limita a utilizarlos como está acostumbrada, como unos zapatos normales. Dorothy recibe un segundo regalo mágico, en este caso el don de la protección a través del beso de la Bruja Buena del Norte, ya que el camino que debe recorrer Dorothy para llegar a la Ciudad Esmeralda y ver al Mago tiene peligros. Esta marca de protección evitará que cualquiera que quiera dañarla no pueda hacerlo. Este hecho continúa la tradición de los cuentos de hadas donde los protagonistas reciben dones maravillosos de las hadas y otros seres benignos de la fantasía.

El vestido con el que Dorothy se viste, a cuadros blancos y azules, está descolorido, esta es la única alusión que se hace a la pérdida de color en la realidad de Kansas. El elemento que delata a Dorothy como extranjera de otro mundo es este descolorido. Toma una cesta con pan para alimentarse por el camino y decide cambiarse los zapatos por los plateados, no porque sean mágicos, sino porque los suyos estaban desgastados. Esto refleja que el conocimiento imaginario de Dorothy no le permite adquirir conocimiento sobre el uso de la magia o las consecuencias del uso y propiedad de los objetos mágicos, Dorothy todavía no conoce las leyes físicas de ese mundo, por lo que actúa inconscientemente tal y como considera que debe hacerse, según los valores en los que la han educado.

The sun shone bright and the birds sang sweetly, and Dorothy did not feel nearly so bad as you might think a little girl would who had been suddenly whisked away from her own country and set down in the midst of a strange land.²⁷⁶ (BAUM, 1995: 23)

El hecho de que Dorothy no sienta tristeza a pesar de estar en una tierra extraña refleja de nuevo el efecto de la asimilación de lo fantástico, de la trascendencia de lo maravilloso. Dorothy está convencida de que el Mago podrá hacerle volver a casa y el ambiente colorido y la vitalidad del canto de los pájaros influyen en el estado anímico del personaje.

Los habitantes de este país no se sorprenden por la presencia de una niña de Kansas, una tierra no solo desconocida para ellos, sino inalcanzable. La sorpresa se manifiesta en el hecho de que Dorothy les haya salvado, por lo que su curiosidad parte de un hecho inmediato que les afecta a ellos: «the people came out to look at her and bow low as she went by; for everyone knew she had been the means of destroying the Wicked Witch and setting them free from bondage.»²⁷⁷ (BAUM, 1995: 23-24)

El Espantapájaros representa el conocimiento. En esta novela la representación de los valores se atribuye por la presunta ausencia de estos, presunta debido a que los tres personajes: el Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y el León Cobarde tienen presente la importancia del valor del que carecen. Justifican su ausencia a hechos pero sus acciones les permitirán ir adquiriendo dicho valor. El Espantapájaros asume su carencia de conocimiento porque está hecho de paja, pero la experiencia le hace ir adquiriendo dichos conocimientos, sobre todo de supervivencia; el Hombre de Hojalata asume que no tiene corazón porque está hecho de hojalata, sin embargo es el que más se preocupa de no hacer daño a ningún ser vivo y el León Cobarde siente miedo, porque por el hecho de ser león es considerado el rey de las bestias y, por lo tanto, su miedo

²⁷⁶ «El sol brillaba con fuerza, los pájaros cantaban dulcemente y Dorothy no estaba tan triste como uno podía suponer si pensaba que era una niña que había sido arrebatada de su país y depositada en una tierra extraña» (BAUM, 2004: 24).

²⁷⁷ «La gente se asomaba a mirarla y le hacían una gran reverencia al cruzar, pues todos sabían que gracias a ella había sido destruida la malvada Bruja y ellos se veían libres de servidumbre.» (BAUM, 2004: 24).

nace ante la posibilidad de no corresponder al papel que le han asignado, sin embargo, cuando tiene que probarse a sí mismo enfrentándose a peligros para ayudar a sus amigos es el más valiente de todo el grupo.

Cuando Dorothy se encuentra con el Espantapájaros este le guiña un ojo y la reacción de la niña es dudar de lo que ha visto, ya que en su referente de realidad los espantapájaros son seres inanimados, pero en Oz este no lo es.

Its head was a small sack stuffed with Straw, with eyes, nose, and mouth painted on it to represent a face. And old, pointed blue hat, that had belonged to some Munchkin, was perched on his head, and the rest of the figure was a blue suit of clothes, worn and faded, which had also been stuffed with straw. On the feet were some old boots with blue tops, such as every man wore in this country, and the figure was raised above the stalks of corn by means of the pole stuck up its back.²⁷⁸ (BAUM, 1995: 25-26)

La razón por la que el Espantapájaros está vivo no tiene que ver con la magia, simplemente el Espantapájaros vivió cuando el granjero le creó, cuando le pintó los ojos, las orejas, la nariz y la boca adquirió la capacidad de sentir. Por lo que este hecho parece formar parte de lo real maravilloso más que de lo maravilloso en sí como lo es la magia. El conflicto que posee el Espantapájaros es que al estar relleno de paja no tiene cerebro. Ante este hecho Dorothy le ofrece marchar con ella para que el Mago pueda darle un cerebro ya que el Espantapájaros valora más el conocimiento que la insensibilidad al dolor:

That is true (...) If anyone treads on my toes or sticks a pin into me it doesn't matter, for I can't feel it. But I do not want people to call me a fool, and

²⁷⁸ «Su cabeza era un saquito relleno de paja, en el que había pintado ojos, nariz y boca a modo de cara. Un sombrero azul y puntiagudo, que había pertenecido a algún Munchkin, se equilibraba sobre su cabeza, y el resto de su figura lo componían un traje azul, gastado y desteñido, que también estaba relleno de paja. Por pies tenía unas botas viejas de reborde azul, como las que usaban todos los hombres del país, y el muñeco se elevaba por encima de los tallos de maíz mediante la vara metida hacia arriba por su espalda» (BAUM, 2004: 26).

if my head stays stuffed with straw instead of with brains, as yours is, how am I ever to know anything?²⁷⁹ (BAUM, 1995: 27)

Lo que llama la atención de la conversación entre Dorothy y el Espantapájaros es que este último está realizando un razonamiento lógico. Lo que justifica la falta de conocimiento del Espantapájaros no es porque no tenga cerebro, es porque nació hace poco, le falta vivir experiencias para adquirir conocimiento. A medida que vaya avanzando la novela llegará incluso a superar con sus razonamientos a cualquiera de sus amigos.

Algunos de los ejemplos de estos razonamientos son los siguientes: sabe que Toto no puede hacerle daño porque está hecho de paja y por esta razón tampoco puede cansarse. Por otro lado, sabe que el fuego puede destruir la paja, por lo que a lo único que tiene miedo es a una cerilla encendida.

La torpeza del Espantapájaros, el cual se cae en todos los agujeros que hay en el camino, refleja que hace poco que ha nacido, ya que todo el que tiene poco tiempo de vida debe aprender a caminar. Se utiliza la excusa de que no tiene cerebro en lugar de alegar que todavía no ha aprendido a saltar los agujeros que encuentran por el camino y que Dorothy y Toto esquivan con facilidad:

having no brains, he walked straight ahead, and so stepped into the holes and fell at full length on the hard bricks. It never hurt him, however, and Dorothy would pick him up and set him upon his feet again, while he joined her in laughing merrily at his own mishap.²⁸⁰ (BAUM, 1995: 29)

El Espantapájaros llega a hacer razonamientos ante hechos de los que ni siquiera los otros personajes se habían percatado. Cuando Dorothy pregunta si no tiene hambre el Espantapájaros le responde:

²⁷⁹ «Eso es verdad (...). Si cualquiera me da un pisotón o me pincha con un alfiler, no me importa, porque no puedo sentirlo. Pero no quiero que me llamen tonto, y si mi cabeza sigue estando rellena de paja de vez de estar rellena de sesos, ¿cómo voy a saber nunca nada?» (BAUM, 2004: 28).

²⁸⁰ «Como no tenía sesos, caminaba sin apartarse, y así pisaba en los agujeros y caía cuan largo era sobre los duros ladrillos. Sin embargo, nunca le dolía, y Dorothy lo recogía y volvía a ponerlo en pie, mientras él se reía con ella alegremente de su propio contratiempo» (BAUM, 2004: 29).

«I am never hungry,» he [The Scarecrows] said; «and it is a lucky thing I am not. For my mouth is only painted, and if I should cut a hole in it so I could eat, the straw I am stuffed with would come out, and that would spoil the shape of my head»²⁸¹ (BAUM, 1995: 29)

Incluso el resto de personajes utilizan de forma equivocada la excusa de que el Espantapájaros no tenga cerebro, pues cuando el Espantapájaros le pregunta a Dorothy por qué quiere volver a Kansas siendo tan gris, en lugar de quedarse en lugar tan colorido y hermoso como Oz, Dorothy responde que él no lo entiende porque no tiene cerebro, cuando la realidad es que el deseo de Dorothy se entiende por el sentimiento de familiaridad de la niña, sentimientos que el Espantapájaros no ha experimentado todavía.

En determinados momentos el Espantapájaros hace alusión a su falta de experiencia y justifica que no sabe gran cosa porque nació hace unos días. Ejemplos de este hecho se muestran cuando Dorothy le pide que le cuente un cuento y el Espantapájaros dice que como su vida ha sido breve en realidad no sabe nada, o cuando relata la historia de cómo le crearon «he [the farmer] painted my right eye, and as soon as it was finished I found myself looking at him and at everything around me with a great deal of curiosity, for this was my first glimpse of the world»²⁸² (BAUM, 1995: 31)

El Espantapájaros fue creado de la nada, como un amigo imaginario, pero, a diferencia de éste último, el Espantapájaros es un ser con consistencia corporal capaz de responder a estímulos:

My life has been so short that I really know nothing whatever. I was only made the day before yesterday. What happened in the world before that time is all unknow to me. Luckily, when the farmer made my head, one of the first

²⁸¹ «Jamás tengo hambre—dijo [el Espantapájaros] —: y es una suerte que no la tenga. Pues mi boca está solamente pintada, y si hiciera en ella un agujero para comer, la paja con que estoy relleno se saldría, y eso echaría a perder la forma de mi cabeza» (BAUM, 2004: 29).

²⁸² «[El granjero] pintó mi ojo derecho, y tan pronto estuvo terminado me encontré mirándole, a él y a todo lo que me rodeaba, con muchísima curiosidad pues ésta era mi primera ojeada al mundo» (BAUM, 2004: 30).

things he did was to paint my ears, so that I heard what was going on.²⁸³
(BAUM, 1995: 30)

Reflejando a su vez la ignorancia del recién nacido: «Then he made my nose and my mouth; but I did not speak, because at that time I didn't know what a mouth was for. (...) I felt very proud, for I thought I was just as good a man as anyone»²⁸⁴ (BAUM, 1995: 31). De nuevo se encuentra una contradicción en la descripción del Espantapájaros, y es que indica que no sabe qué era una boca cuando se la pintaron y por eso no habla, pero sí sabe cómo son los hombres, cuando solo ha visto dos, para considerarse tan bueno como cualquiera de ellos. Al igual que tampoco tiene experiencia del sentimiento de familiaridad con el lugar en el que se vive, sí es capaz de sentir tristeza o rechazo ante el hecho de ser abandonado. El personaje del Espantapájaros no acepta su función: quedar colgado para espantar a los pájaros, en realidad el Espantapájaros desea conocimiento y, por lo tanto, experimentar, vivir: «It was a lonely life to lead, for I had nothing to think of, having been made such a little while before»²⁸⁵ (BAUM, 1995: 31). La experiencia que tiene con los cuervos al acercarse le hace sentir muy importante, ya que todos creen que es un hombre, pero cuando se dan cuenta de que es un espantapájaros, se entristece, porque ni siquiera puede cumplir su función, por lo que se demuestra con esto que el Espantapájaros desea un cerebro para ser como un hombre, debido a las palabras que le dice un viejo cuervo: «If you only had brains in your head you would be as good a man as any of them, and a better man than some of them. Brains are the only things worth having in this world, no matter whether one is a crow or a man»²⁸⁶ (BAUM, 1995: 32). Ante este comentario del

²⁸³ «Mi vida ha sido tan breve que realmente no sé absolutamente nada. Me hicieron anteayer. Lo que haya sucedido en el mundo antes me es totalmente desconocido. Por suerte, cuando el granjero confeccionó mi cabeza, una de las primeras cosas que hizo fue pintar mis orejas, de manera que escuché lo que estaba pasando» (BAUM, 2004: 30).

²⁸⁴ «Luego hizo mi nariz y mi boca, pero no hablé, porque entonces no sabía para qué servía la boca. (...). me sentí orgulloso, porque pensé que era un hombre tan bueno como cualquier otro» (BAUM, 2004: 31).

²⁸⁵ «Era una vida solitaria la que llevaba, pues no tenía nada en qué pensar, habiendo vivido tan poco» (BAUM, 2004: 31).

²⁸⁶ «Si tuvieras sesos en tu cabeza serías un hombre como cualquiera de ellos, y un hombre mejor que algunos de ellos. La única cosa que vale la pena tener en este mundo es seso, sea uno cuervo u hombre» (BAUM, 2004: 32).

cuervo el Espantapájaros reacciona «After the crows had gone I thought this over, and decided I would try hard to get some brains»²⁸⁷ (BAUM, 1995: 32). «It is such an uncomfortable feeling to know one is a fool»²⁸⁸ (BAUM, 1995: 32), es decir, se sabe tonto: utiliza dos palabras relacionadas con pensar (referidas al uso del cerebro) para explicarle a Dorothy su sensación. «He [The Scarecrow] had been thinking what was best to be done»²⁸⁹ (BAUM, 1995: 51). Es el único de los personajes que se preocupa porque Dorothy encuentre frutos con los que alimentarse y es el primero en aportar ideas para resolver los conflictos a los que se enfrentan en su camino. Llama la atención que con su corta vida se le ocurra pedirle al leñador que construya una balsa para cruzar el río, nunca ha visto un barco ni una balsa, sin embargo, utiliza su imaginación para encontrar una solución.

El Hombre de Hojalata es un leñador. Este personaje era antes un Muchkin que se enamoró de una mujer, sin embargo la joven vivía con una vieja que no quería que la joven se casara, así que pidió a la Bruja Malvada del Este que impidiera el casamiento a cambio de dos ovejas y una vaca, por lo que la Bruja hechizó el hacha del leñador para que le hiriera. A medida que el leñador iba perdiendo partes de su cuerpo pidió al hojalatero que se los sustituyera por partes de hojalata. De esta forma llegó a perder sus órganos, por lo que ya no poseía cerebro ni corazón. Así pues, dejó de sentirse enamorado por la joven Muchkin y no cumplió su promesa de casamiento.

Dorothy y el Espantapájaros encontraron al Hombre de Hojalata en el bosque, estaba completamente oxidado ya que al caer la lluvia le había oxidado las coyunturas y solo con aceite podía volver a moverse. Durante todo ese tiempo, un año, el Hombre de Hojalata recordó que el estado más feliz de su vida había sido cuando estuvo enamorado, por esta razón decide unirse a Dorothy y al Espantapájaros para ir a ver al Mago y pedirle un corazón.

²⁸⁷ «Después de que se hubieron ido los cuervos, medité sobre esto, y decidí que pondría todo mi empeño en conseguir algo de seso» (BAUM, 2004: 32).

²⁸⁸ «Es una sensación tan incómoda el saberse tonto» (BAUM, 2004: 32).

²⁸⁹ «[El Espantapájaros] había estado pensando qué era lo mejor que podía hacerse» (BAUM, 2004: 53).

Al Hombre de Hojalata le sucede algo parecido a lo del Espantapájaros. Indica todo el tiempo que no tiene corazón y que por ello no puede sentir dolor, ni pena, sin embargo, se emociona en diversas situaciones. Parece que esto se justifica de una forma racional, y es que como no es capaz de sentir ninguna emoción, se preocupa por hacer lo correcto: proteger a Toto por ser pequeño, salvar a un ratón del ataque de un gato salvaje, etc. En una ocasión el Hombre de Hojalata pisó un escarabajo, se apena tanto por su muerte, incluso llega a llorar, que desde ese momento siempre se cuida de no hacer daño a ningún ser viviente. En el imaginario colectivo se atribuye al corazón la responsabilidad de emocionar al sujeto, por lo que en este caso sucede exactamente lo mismo que con el Espantapájaros, él no tiene cerebro pero es capaz de razonar, el Hombre de Hojalata no tiene corazón, pero es capaz de entristecerse hasta llorar.

El León Cobarde encuentra su protección en su arboleda y le vale con rugir para que todos le teman, por esta razón nunca se ha enfrentado a nada ni a nadie. No sabe explicar por qué es Cobarde, considera que nació así. Todos los animales piensan que es valiente, porque es el rey de los animales y por eso todos le temen y nadie se ha enfrentado a él, por lo que él cree que si cualquiera lo hubiera hecho, él habría salido corriendo.

Vuelve a darse la misma situación del Espantapájaros y del Hombre de Hojalata. Los tres personajes aluden la ausencia de algo por la falta de experiencia, en el caso del Espantapájaros por su corta edad; el Hombre de Hojalata por formar parte de su pasado (no ha podido experimentarlo por la soledad en la que ha vivido desde que se convirtió en hombre de hojalata) y en el caso del León Cobarde, porque nunca ha llegado a enfrentarse con nadie. A lo largo de la novela, el León Cobarde siempre está dispuesto a actuar para salvar y proteger a sus compañeros «Something must be done to save us. I think I can swim to the shore and pull the raft after me, if you will only hold fast to the tip of my tail»²⁹⁰ (BAUM, 1995: 54).

Al igual que en caso del Espantapájaros y del Hombre de Hojalata, el León Cobarde vive experiencias en las que demuestra su valentía. Para poder continuar por el

²⁹⁰ «Es preciso hacer algo para salvarnos. Creo que puedo nadar hasta la orilla y remolcar la balsa, siempre que alguien agarre la punta de mi rabo» (BAUM, 2004: 56).

camino deben cruzar una zanja muy ancha de gran profundidad, paredes empinadas y con piedras afiladas al fondo. El Espantapájaros vuelve a utilizar la lógica, como no pueden descender ni volar, tienen que quedarse donde están; sin embargo, el León Cobarde plantea la opción de saltar transportando en su lomo a uno cada vez. Él mismo reconoce que tiene miedo de caer, pero al no quedar otra alternativa se sobrepone a su miedo y decide saltar. Ante otro encuentro parecido, el Espantapájaros volverá a encontrar la solución: cortar un árbol lo suficientemente largo para crear un puente. Por primera vez, uno de sus compañeros se dará cuenta de que esa idea ha sido razonada: «“That is a first-rate idea,” said the Lion. “One would almost suspect you had brains in your head, instead of straw”»²⁹¹ (BAUM, 1995: 50). El propio León vuelve a poner a prueba su miedo enfrentándose a los Kalidahs mientras los demás cruzan: «We are lost, for they will surely tear us to pieces with their Sharp claws. But stand close behind me, and I will fight them as long as I am alive»²⁹² (BAUM, 1995: 51)

Entre las experiencias que vive el grupo destaca su encuentro ante el campo de amapolas, justo antes de llegar a la Ciudad Esmeralda. Las reacciones ante las amapolas recogen un ámbito infantil que refleja la carencia de los personajes «“Aren’t they beautiful?”»²⁹³ (BAUM, 1995: 57) pregunta Dorothy, a lo que el Espantapájaros responde que supone que son bonitas: «When I have brains I shall probably like them better», el Hombre de Hojalata: «If only I had a heart I should love them» y el León Cobarde: «I always did like flowers (...) they seem so helpless and frail»²⁹⁴ (BAUM, 1995: 57)

Now it is well know that when there are many of these flowers together
their odour is so powerful that anyone who breathes it falls asleep, and if the

²⁹¹ «Ésa es una idea de primera clase—dijo el León—. Casi sospecharía que tienes sesos en la cabeza, en vez de paja» (BAUM, 2004: 52).

²⁹² «Estamos perdidos porque nos harán pedazos con sus afiladas garras. Pero quédate cerca, detrás de mí, y lucharé contra ellos mientras viva» (BAUM, 2004: 53).

²⁹³ «¿Verdad que son bonitas?» (BAUM, 2004: 59).

²⁹⁴ «Cuando tenga sesos probablemente me gustarán más» «Si tuviera corazón las amaría» «Siempre me gustaron las flores (...). Parecen tan indefensas y frágiles» (BAUM, 2004: 59).

sleeper is not carried away from the scent of the flowers he sleeps on and on for ever.²⁹⁵ (BAUM, 1995: 57)

El narrador describe la función de las amapolas. La flor de la amapola se utiliza como hierba contra el insomnio, entre sus propiedades, además de la relajación destaca su efecto del sueño reparador.

El Espantapájaros y el Hombre de Hojalata son los únicos que no sufren el efecto del olor de las amapolas, ya que ninguno de ellos es de carne y hueso y no necesitan dormir para descansar. Sin embargo Dorothy y Toto se quedan dormidos y el Espantapájaros le pide al León Cobarde que corra ya que si cayera dormido no podrían transportarle debido a su gran tamaño, de nuevo un ejemplo del uso de la lógica del Espantapájaros. Sin embargo, el León Cobarde no lo consigue: «The Lion was a very good comrade for one so cowardly. But let us go on»²⁹⁶ (BAUM, 1995: 59). En todas las ocasiones que se da un conflicto en el que uno de ellos no logra alcanzar el objetivo para ponerse a salvo, la reacción de los compañeros es: «sigamos adelante». Mientras que pudiera dar la sensación de una actitud egoísta por parte de los compañeros, la casualidad acaba por resolver el problema que al principio parecía no tener solución. Al León Cobarde los ratones le sacan del campo de amapolas, y más adelante, al Espantapájaros, que se queda encajado en el río sujeto a una vara, le rescatará una cigüeña que pasaba por ahí en ese momento. Si aludimos al objetivo de Baum con sus libros cabría suponer que es una forma de mostrar a los niños que no es necesario preocuparse en exceso por las cosas ya que tarde o temprano se encuentra la solución sino se olvide el objetivo principal que tiene cada uno. Pero esta es solo una conjetura que justifica la facilidad con la que los personajes son capaces de seguir adelante dejando a su suerte a alguno de sus compañeros. Ante el acto egoísta de Dorothy, que reflejaba que le importaba poco si el Espantapájaros o el Hombre de Hojalata obtenían un cerebro y un corazón, se podría justificar por la actitud infantil de los niños ante el hecho de tener que resolver un problema que les afecta a ellos. En el caso de Dorothy,

²⁹⁵ «Ahora bien, es de sobra conocido el hecho de que cuando hay muchas de estas flores juntas, su perfume es tan fuerte que cualquiera que lo respire se adormece, y si al durmiente no lo apartan del aroma de las flores sigue durmiendo y durmiendo para siempre » (BAUM, 2004: 59).

²⁹⁶ «El León era un buen camarada, aunque fuese tan cobarde. Pero sigamos» (BAUM, 2004: 60).

solo importaba volver a casa. Si Dorothy hubiese sabido a ciencia cierta que el Mago podía llevarla a casa es posible que se hubiera preocupado un poco más por sus compañeros.

El Hombre de Hojalata salva a un ratón del gato montés amarillo, porque sabe que hay diferencia de fuerza y tamaño entre ellos y eso es injusto. Parece que los animales y las bestias de Oz que amenazan violentamente a los protagonistas no tienen la capacidad de hablar, pero sí la tienen los cuervos, los ratones, la cigüeña, los Monos Alados, aquellos que de alguna forma intervienen en el argumento para tratar directamente con los personajes y en algunos casos ayudarles. Este es el caso del ratón salvado, que resulta ser la reina de los ratones del campo, al notarse agradecida pide a sus ratones que a partir de ese momento obedezcan y sirvan al Hombre de Hojalata, que cojan entre todos al León Cobarde para sacarle del campo de las amapolas. Es el Espantapájaros quien idea la forma de salvarle: el Hombre de Hojalata construye un carro, ambos colocarán el cuerpo del León Cobarde sobre él y los ratones tirarán de las cuerdas para sacarle de allí. Las palabras del León Cobarde al verse salvado declaran: «I have always thought myself very big and terrible; yet such little things as flowers came near to killing me, and such small animals as mice have saved my life. How strange it all is!»²⁹⁷ (BAUM, 1995: 65), lo cual recuerda a una lección moral.

«Toto did not bark again, although he tried to get out of the Woodman's arms, and would have bitten him had he not known very well he was made of tin»²⁹⁸ (BAUM, 1995: 61-62). Toto, al igual que Dorothy, proviene de la realidad conocida, por lo que se conserva sus características: no puede hablar; sin embargo parece que a medida que pasa el tiempo en ese mundo, Toto va adquiriendo capacidad intelectual. Al principio de todo está demasiado sorprendido para ladrar, ladra bajo la inesperada desaparición de la Bruja Buena del Norte, pero ahora no ataca a los ratones ni se atreve a morder al Hombre de Hojalata, quien le ha sujetado en los brazos por si acaso para que no atacara

²⁹⁷ «Siempre me había considerado muy grande y terrible, y no obstante unas cositas pequeñas como las flores casi me matan, y unos animalitos pequeños como los ratones me han salvado la vida. ¡Qué extraño es todo esto!» (BAUM, 2004: 69).

²⁹⁸ «Toto no volvió a ladrar, aunque trató de soltarse de los brazos del Leñador, y le habría mordido si no hubiese sabido que estaba hecho de hojalata» (BAUM, 2004: 64).

a los ratones, porque sabe que, siendo de Hojalata, se haría daño, prevé lo que puede suceder antes de experimentarlo: lo piensa en lugar de actuar por instinto para liberarse.

El Mago: La Ciudad Esmeralda se sitúa en el centro del país donde gobierna Oz, el Gran Mago. Según describe la Bruja Buena del Norte, a pesar de que nunca le haya visto, es un buen mago. No se conoce la apariencia del Mago, pero por el imaginario colectivo, Dorothy se lo imagina como un hombre. La primera información que se tiene del Mago es por parte de los habitantes que viven cerca de la Ciudad Esmeralda, quienes le denominan el Gran Oz. Primeramente un hombre comenta que nadie le ha visto personalmente, no permite que nadie llegue hasta él, ningún sirviente le ha visto. Este hombre ha visitado muchas veces la ciudad y tampoco le permitieron verle. El Mago no sale nunca del Salón del Trono, su poder le permite adoptar la forma que desea: pájaro, elefante, gato, duende o trasgo. Llama la atención que hace un momento el hombre dijo que a nadie se le había permitido entrar a ver a Oz, pero ahora habla de que es capaz de transformarse en lo que quiera, esta referencia parece producto de la proyección de la creencia del poder de Oz que ha dado lugar a especulaciones sobre su forma física. Curiosamente ciertos animales parecen relacionarse con el Espantapájaros (como su función es espantar pájaros se relaciona de alguna forma con ellos) y con el León (el gato pertenece a la familia de los felinos, como los leones); lo que no parece tan claro es la relación entre el Hombre de Hojalata y el elefante, como no sea por el color gris de la piel del animal y el color gris metálico de la Hojalata. «But who the real Oz is, when he is in his own form, no living person can tell»²⁹⁹ (BAUM, 1995: 67-68). A pesar de no haber sido testigo de ningún hecho por parte del Mago, la gente confía en su poder. Dado que es poca la información que se da sobre él, se crean leyendas que giran en torno al poder del Mago. Se dice que tiene más cerebros de los que necesita o que él mismo puede fabricarlo; se alega que tiene una gran colección de corazones de todos los tamaños y formas inimaginables y que además posee un gran caldero lleno de valor en su Salón del Trono. Ante la pregunta de Dorothy, si sabe si el Mago podrá hacerla regresar a casa, ninguno sabe dónde está «but it is my home, and I'm sure it's

²⁹⁹ «Pero cómo es el verdadero Oz cuando está en su propia forma, ningún ser viviente puede decirlo» (BAUM, 2004: 71).

somewhere»³⁰⁰ (BAUM, 1995: 68). «Well, Oz can do anything; so I suppose he will find Kansas for you»³⁰¹ (BAUM, 1995: 68)

A medida que se acercan a la estancia de Oz van adquiriendo más información sobre él. El guardián de la entrada de la Ciudad le describe como poderoso y terrible: «He is powerful and terrible, and if you come on an idle or foolish errand to bother the wise reflections of the Great Wizard, he might be angry and destroy you all in an instant»³⁰² (BAUM, 1995: 70). Esta es la primera información que hace dudar de todo lo que han sabido hasta ahora sobre Oz, por lo que realmente la figura del Mago tiñe la posibilidad de verdad en un misterio más encaminado a la leyenda que a la realidad. Ante la réplica del Espantapájaros, quien manifiesta que por el momento les habían comentado que Oz era un mago bueno, el guardián responde: «So he is (...) and he rules the Emerald City wisely and well. But to those who are not honest, or who approach him from curiosity, he is most terrible»³⁰³ (BAUM, 1995: 70)

El soldado del palacio del Mago de Oz y los sirvientes confirman a Dorothy y a sus compañeros que ninguno ha visto al Mago y que su forma de comunicarse con ellos es por detrás de un biombo. El Mago genera cierto temor entre la gente de la región, aunque no se explica por qué: «It is better for people to keep away from Oz, unless they have business with him»³⁰⁴ (BAUM, 1995: 25), ya que en principio se le describe como alguien justo y poderoso capaz de llevar a cabo maravillas.

El Mago accede a recibir a Dorothy y a los demás, con la condición de que entren uno de ellos por día, mientras tanto les alojarían en distintas habitaciones del palacio. Las acciones de los personajes dentro de la habitación llaman la atención, ya

³⁰⁰ «Pero es mi patria, y estoy segura de que está en alguna parte» (BAUM, 2004: 72).

³⁰¹ «Bueno, Oz puede hacer cualquier cosa, hasta supongo que te encontrará Kansas» (BAUM, 2004: 72).

³⁰² «Él es poderoso y terrible, y si venís con un propósito ocioso o disparatado a perturbar las sabias meditaciones del Gran Mago, podría enfurecerse y destruirlos a todos en un instante» (BAUM, 2004: 74).

³⁰³ «Sí lo es (...), y gobierna sabiamente la Ciudad Esmeralda. Pero con aquellos que no son honestos, o que se le acercan por curiosidad, es espantoso y terrible» (BAUM, 2004: 74).

³⁰⁴ «Más vale mantenerse apartado de Oz, a menos que se tengan asuntos que tratar con él» (BAUM, 2004: 26).

que el Hombre de Hojalata y el Espantapájaros no sienten cansancio, por lo tanto no tienen que dormir. Por esta razón el Espantapájaros se queda parado a pocos pasos de la puerta esperando a que le llamaran y entreteniéndose con una araña que tejía en un rincón del cuarto. El Hombre de Hojalata, recordando las costumbres de cuando era hombre se tumba en la cama y se dedica a mover los brazos y piernas. Al día siguiente son conducidos a una gran sala donde esperan muchos caballeros y damas de la corte vestidos lujosamente quienes siempre iban a esperar en ese lugar ya que Oz nunca les recibiría. La razón por la que Oz decide ver a Dorothy y a sus compañeros es porque el soldado mencionó los zapatos de plata que llevaba la niña y de la marca de la frente que le dejó la Bruja Buena del Norte.

La primera aparición del Mago es ante Dorothy y mediante la forma de una cabeza gigante calva situada encima del trono: «I am Oz, the Great and Terrible»³⁰⁵ (BAUM, 1995: 76). La primera sensación de Dorothy es que la voz no correspondía al tamaño de la cabeza, sino que era más suave. La niña responde entonces con la misma fórmula: «I am Dorothy, the Small and Meek»³⁰⁶ (BAUM, 1995: 76). La primera respuesta del Mago es esquiva, le pregunta a Dorothy que por qué tendría que hacer algo por ella, para pedirle entonces algo a cambio de que la lleve de regreso a Kansas. Parece un trato justo, si Dorothy ayuda al Mago, el Mago ayudará a la niña. En la tradición del imaginario los personajes maravillosos que poseen bondad ayudan a los protagonistas de la historia si han actuado de forma humilde y bondadosa sin pedir nada a cambio, se les concede como un don, según los referentes modernos sobre la concesión de deseos, los protagonistas deben asumir las consecuencias de pedir un deseo. En este caso el hecho es que el Mago no tiene poder para matar a la Bruja Malvada del Oeste, por lo que se lo pide a Dorothy ya que tiene el poder de los zapatos de plata aunque la niña no sabe utilizarlo.

La segunda aparición del Mago es frente al Espantapájaros, lo hace en forma de una hermosa dama alada sentada en el sillón de esmeraldas. El Mago utiliza las mismas fórmulas y estructuras de diálogo que con Dorothy para finalmente pedirle que mate a la

³⁰⁵ «Yo soy Oz, el Grande y Terrible» (BAUM, 2004: 81).

³⁰⁶ «Yo soy Dorothy, la Pequeña y Humilde» (BAUM, 2004: 81).

Bruja Malvada del Oeste, ya que no le importa quién lo haga. El Hombre de Hojalata se preocupa porque la apariencia del Mago sea el de la cabeza, ya que una cabeza sola no tiene corazón y, por lo tanto, no podría entender su deseo, sin embargo el Mago se presenta ante él como una bestia terrible, casi tan grande como un elefante, de cabeza de rinoceronte y con cinco ojos, cinco largos brazos y cinco patas muy delgadas. De pelaje espeso: «It was fortunate the Tin Woodman had no heart at that moment, for it would have beat loud and fast from terror. But being only tin, the Woodman was not at all afraid, although he was much disappointed»³⁰⁷ (BAUM, 1995: 80); ante esta situación el León Cobarde decide asustar al Mago para obtener de él la valentía, sin embargo, el Mago se presenta en apariencia de una esfera de fuego tan brillante que el León apenas puede mirar, es tal el miedo a ser abrasado que retrocede hasta la puerta.

A pesar de que Dorothy no quiere matar a la Bruja, y que sus compañeros consideran que sus propias e individuales debilidades no serán útiles, deciden ir todos a la tierra de los Winkies para cumplir la petición del Mago.

Después de derrotar a la Bruja Malvada del Oeste y de regresar a la Ciudad esmeralda, el Mago de Oz no se pronuncia para recibirles, por lo que el Espantapájaros amenaza con llamar a los Monos Alados. Esto conduce a pensar que ya no existe el temor que pudieron sentir los personajes al principio. Ante esta situación el Mago les hace llamar a todos juntos, no le encuentran por ninguna parte pues su apariencia en ese momento es invisible y solo escuchan su voz, la cual les dice que debe pensar aún si darles los dones que han pedido. Ante las quejas y el rugido del León Cobarde, Toto se asusta y tira el biombo descubriendo la figura de un hombre ya anciano, calvo y de rostro arrugado. La figura del Mago es un fraude, es un hombre que se vale de sus trucos de ventrílocuo para engañar a quien le viera para hacerle creer que es poderoso: la cabeza está fabricada con cartón y muestra una cara muy bien pintada, el Mago podía controlarla para que abriera y cerrara los ojos; la dama es un vestido y una máscara; un montón de pieles unidas daba origen a la bestia; para la bola de fuego había colgado una bola de algodón empapada en combustible.

³⁰⁷ «Fue una suerte que el Leñador de Hojalata no tuviese corazón en ese momento, porque le habría latido rápido y con fuerza de puro terror. Pero siendo de hojalata, no se asustó en absoluto, aunque estaba muy decepcionado» (BAUM, 2004: 85).

El hombre proviene del mismo mundo que Dorothy, nació en Omaha. En una ocasión que viajaba con su globo se enredaron las cuerdas, al no poder hacer bajar al globo subió más arriba de las nubes y tan alto estaba que lo atrapó una corriente de aire que lo llevó a muchos kilómetros de distancia. Durante un día y una noche viajó por el aire y en la mañana del segundo día despertó y vio que el globo se hallaba sobre un país extraño y hermoso. Fue la gente de Oz quien determinó que era un gran mago, el hombre dejó que lo creyeran, ya que hacían lo que les ordenaba. Mandó construir la ciudad y el palacio llamando a la ciudad Ciudad Esmeralda porque la región era muy verde y decidió ponerles los anteojos y así asimiló su papel de mago pero jamás dejó que se presentara ninguna oportunidad de demostrar sus poderes.

Dorothy le acusa de ser un mal hombre, a lo que él replica: «Oh, no, my dear; I'm really a very good man; but I'm a very bad Wizard»³⁰⁸ (BAUM, 1995: 115). Trata de que el resto de personajes se dé cuenta de que no necesitan los dones que piden. Al Espantapájaros le indica:

You don't need them. You are learning something every day. A baby has brains, but it doesn't know much. Experience is the only thing that brings knowledge, and the longer you are on earth the more experience you are sure to get.³⁰⁹ (BAUM, 1995: 115)

A lo que el Espantapájaros le responde que aunque sea verdad quiere tener un cerebro físico. Al León Cobarde le indica que cree que posee valor, solo que no es capaz de reconocerlo:

You have plenty of courage, I am sure (...). All you need is confidence in yourself. There is no living thing that is not afraid when it faces danger. True

³⁰⁸ «Oh, no, querida. Soy un hombre buenísimo, pero un pésimo Mago» (BAUM, 2004: 117).

³⁰⁹ «No necesitas sesos. Estás aprendiendo algo cada día. Un bebé tiene sesos, pero no sabe mucho. La experiencia es la única fuente de conocimientos y cuanto más permanezcas sobre la tierra, tanta más experiencia tendrás sin duda» (BAUM, 2004: 117-118).

courage is in facing danger when you are afraid, and that kind of courage you have in plenty³¹⁰ (BAUM, 1995: 115-116)

Al Hombre de Hojalata le pide que piense si le conviene tener un corazón: «I think you are wrong to want a heart. It makes most people unhappy. If you only knew it, you are in luck not to have a heart»³¹¹ (BAUM, 1995: 116). Curiosamente, a pesar de que saben que el Mago es un farsante, necesitan que sea él quien les dé lo que piden. De alguna forma, las leyendas que han escuchado ejercen cierta apariencia de verdad en sus creencias y solo necesitan algo representativo, aunque sea alegórico, para considerar que tienen aquello de lo que creen que carecen. Finalmente, el Mago accede pidiendo a cambio que guarden su secreto. Con respecto a Dorothy, ahora que las Brujas Malvadas ya no estaban, pueden atravesar de nuevo el desierto con el globo y regresar así a Kansas.

La solución que encuentra el Mago para satisfacer al Espantapájaros consiste en vaciar su cabeza de paja y llenarla con salvado, resulta curioso que la mezcla que haga el Mago sea salvado, ya que proviene del grano del cereal. La sensación del Espantapájaros es de hombre muy sabio «I feel wise indeed (...). When I get used to my brains I shall know everything»³¹² (BAUM, 1995: 119):

the Wizard unfastened his head and emptied out the Straw.. Then he entered the back room and took up a measure of bran, which he mixed with a great many pins and needled. Having shaken them together thoroughly, he filled the top of the Scarecrow's head with the mixture and stuffed the rest of the space with straw, to hold it in place.³¹³ (BAUM, 1995: 118-119)

³¹⁰ «Tú tienes mucha valentía, estoy seguro (...). Todo lo que necesitas es tener confianza en ti mismo. No hay un ser vivo que no se asuste ante el peligro. La verdadera valentía está en hacer frente al peligro cuando se tiene miedo, y ese tipo de valor tú lo tienes en cantidad» (BAUM, 2004: 118).

³¹¹ «Creo que cometes un error al querer un corazón. Hace desgraciada a la mayoría de las personas. ¡Si supieras cuán afortunado eres por no tener corazón!» (BAUM, 2004: 118).

³¹² «Me siento sabio de veras (...). Cuando me acostumbre a mis sesos lo sabré todo» (BAUM, 2004: 122).

³¹³ «El Mago le soltó la cabeza y la vació de paja. Luego entró en el cuarto trasero y tomó una medida de salvado, y lo mezcló con muchas agujas y alfileres. Sacudiendo todo esto con fuerza, llenó la parte

Continúa la tarea del Mago con el Hombre de Hojalata: «Oz brought a pair of tinner's shears and cut a small, square hole in the left side of the Tin Woodman's breast. Then, going to a chest of drawers, he took out a pretty heart, made entirely of silk and stuffed with sawdust»³¹⁴ (BAUM, 1995: 119), lo único que preocupa al Hombre de Hojalata es que el corazón sea bondadoso. Finalmente hace beber al León Cobarde un líquido para hacerle sentir que el valor que reside en su interior despierta: «He went to a cupboard and reaching up to a high shelf took down a square green bottle, the contents of which he poured into a green-gold dish, beautiful carved»³¹⁵ (BAUM, 1995: 120).

Se revela el verdadero valor del papel del Mago en su monólogo interior. Son los demás los que dan el poder de mago al hombre anciano, son ellos los que necesitan que haya alguien que les dé lo que ellos mismos creen no pueden conseguir por sus propios medios. La única excepción es Dorothy, ella no es como el resto de los personajes porque no vive en esa realidad, ella es el verdadero reto del Mago de Oz:

Oz, left to himself, smiled to think of his success in giving the Scarecrow and the Tin Woodman and the Lion exactly what they thought they wanted. «How can I help being a humbug,» he said, «when all these people make me do things that everybody knows can't be done? It was easy to make the Scarecrow and the Lion and the Woodman happy, because they imagined I could do anything. But it will take more imagination to carry Dorothy back to Kansas, and I'm sure I don't know how it can be done»³¹⁶ (BAUM, 1995: 121)

superior de la cabeza del Espantapájaros con esa mezcla y rellenó el resto con paja para mantener lo primero en su sitio» (BAUM, 2004: 121-122).

³¹⁴ «Oz trajo unas tijeras de hojalatero y recortó un pequeño agujero en el costado izquierdo del Leñador de Hojalata. Luego, yendo hasta una cómoda sacó un bonito corazón, hecho enteramente de seda y relleno de serrín» (BAUM, 2004: 122).

³¹⁵ «Fue hasta un aparador y estirándose hasta alcanzar una repisa muy alta, bajó una botella verde y cuadrada, cuyo contenido vertió en un plato verde de oro, primorosamente tallado» (BAUM, 2004: 123).

³¹⁶ «Al quedar solo, Oz sonrió pensando en el éxito que había tenido al dar al Espantapájaros, al Leñador de Hojalata y al León exactamente lo que ellos pensaban que querían. “¿Cómo puedo evitar ser un farsante —se dijo—, cuando toda esa gente me obliga a hacer cosas que cualquiera sabe que no se pueden hacer? Fue fácil dejar contentos al Espantapájaros, al León y al Leñador, porque ellos imaginaron que yo podía hacerlo. Pero se necesitará más imaginación para llevar a Dorothy a Kansas, y la verdad es que no sé cómo puedo hacerlo» (BAUM, 2004: 123-124).

Mientras el Espantapájaros siente cómo le bullen las ideas en la cabeza, el Hombre de Hojalata siente latir su corazón y el León Cobarde se siente capaz de enfrentarse a lo que sea y el Mago encuentra la forma de atravesar el desierto, utilizar su globo. Ya que ambos llegaron por el aire, este es el medio más lógico para regresar. La excusa que indica el Mago a sus vasallos es que va a visitar a un amigo suyo, un gran mago, que vive en las nubes, por lo que deja al Espantapájaros gobernando la Ciudad Esmeralda. Sin embargo, cuando el globo despegue, Toto se escapa, para cuando Dorothy lo encuentra no puede volver al globo, sin embargo, por la descripción del narrador, el viaje del Mago fue fallido pues se encontró el globo en el desierto y nunca se supo nada más de él.

La Malvada Bruja del Oeste es tuerta de un ojo, pero el que le quedaba era tan potente como un telescopio. Entre sus posesiones se encuentra un silbato de plata con el que puede llamar a animales que siguen sus órdenes. Si pita una vez acuden a ella lobos de gran tamaño de largas patas, ojos feroces y dientes agudísimos. Al pitar dos veces aparecen cuervos y con tres llegan las abejas negras. Todos estos animales tienen la orden de acabar con Dorothy y sus compañeros, pero el Hombre de Hojalata acaba con los lobos; el Espantapájaros con los cuervos y para evitar las abejas cubren con paja a Dorothy, Toto y el León ya que las abejas picarán al Hombre de Hojalata sin hacerle daño, pero ellas perderán el aguijón y morirán. El siguiente recurso de la Bruja es enviar a doce de sus esclavos Winkies quienes huyen al rugido del León Cobarde. Otra de las posesiones de la Bruja es un Gorro de Oro adornado con un círculo de diamantes. Este Gorro de Oro estaba encantado ya que el poseedor, tras llevar a cabo el ritual, podía convocar a los Monos Alados hasta tres veces, los cuales obedecerían las órdenes que se les diera. La Bruja había utilizado este poder en dos ocasiones, la primera para esclavizar a los Winkies y la otra cuando se enfrentó a Oz. Pide a los Monos Alados que acaben con todos excepto con el León, a quien quiere esclavizar, por esta razón tiran al Hombre de Hojalata en una zona de rocas agudas dejándole abollado, mientras le arrancan la paja al Espantapájaros. Se llevan atado con cuerdas al León por el cielo y deciden llevar a Dorothy ante la Bruja ya que está protegida por el beso de la Bruja Buena del Norte, al estar Toto en sus brazos tampoco pueden hacerle nada. La Bruja siente temor al ver el poder que posee Dorothy pero enseguida comprende que desconoce el poder del calzado mágico, así que decide hacerla su esclava para que friegue y limpie el suelo. A pesar de que sabe que no puede dañarla, la Bruja la amenaza

con su paraguas, Dorothy teme porque, aunque a ella no puede hacerla daño, sí puede hacérselo a Toto. La Bruja no posee mayor poder ni inteligencia que el que le conceden sus objetos mágicos, ya que tiene miedo de la oscuridad y ante el rugido del león sale corriendo de miedo y le deja encerrado en una habitación sin darle nada de comer hasta que sea domesticado, sin embargo, Dorothy burla a la Bruja alimentando al León por las noches y hablando con él para encontrar la forma de huir de su situación.

La Bruja quiere apoderarse de los zapatos de plata de Dorothy, por lo que decide colocar un trozo de hierro en medio del piso de la cocina y luego, por medio de sus artes mágicas, hace que el hierro sea invisible para los ojos humanos. Dorothy tropieza con el hierro y en la caída cuando se le sale un zapato, la Bruja aprovecha este momento para apoderarse de él. Siente Dorothy tanta rabia que decide echarle un cubo de agua, con el que consigue que la Bruja se derrita. Ésta lanza un agudo grito de terror. Dorothy le pide perdón asustada al ver que se estaba derritiendo.

Well, in a few minutes I shall be all melted, and you will have the castle to yourself. I have been wicked in my day, but I never thought a little girl like you would ever be able to melt me and end my wicked deeds. Look out- here I go!³¹⁷ (BAUM, 1995: 95)

Cae formando un montón de cenizas oscuras que se extienden por el piso. Dorothy no sabía que el agua acabaría con la Bruja, de hecho, ella no quería matar a nadie en ningún momento, pero las circunstancias permitieron que llevara a cabo la misión que le había pedido el Mago.

Una vez muerta la Bruja, los Winkies quedan liberados, por lo que deciden hacer que ese día sea festivo cada año. En agradecimiento porque Dorothy les rescatara, deciden ir a buscar a los compañeros de Dorothy. Al Hombre de Hojalata le quitan las abolladuras y le regalan un hacha con mango de oro y una aceitera de plata repujada con adornos de oro y piedras preciosas. Le piden a su vez que se quede para que gobierne la tierra de Occidente. También reconstruyen al Espantapájaros, llama la atención que la

³¹⁷ «Bueno, dentro de unos minutos me habré derretido del todo, y tendrás el castillo para ti. He sido malvada en mi época, pero nunca pensé que una niña como tú sería capaz de derretirme y acabar con mis malvadas acciones. ¡Mira, me voy!» (BAUM, 2004: 99).

esencia del Espantapájaros, sus recuerdos, su personalidad, está en su ropa ya que le ponen paja nueva y vuelve a ser el mismo de antes, recibe como regalo un bastón con puño de oro. Dorothy encuentra el Gorro de oro que poseía la Bruja Malvada del Oeste, aunque la niña ignora que sea mágico y que convoca a los Monos Alados. La niña decide cambiarlo por su sombrero, más adelante descubrirán gracias a la reina de los ratones el poder que guarda el Gorro de Oro y los pasos a seguir para convocarles.

En el momento en el que a Dorothy se le escapa la oportunidad de regresar al hogar, el ritmo de la novela va más rápido pero la intensidad de la acción se centra en la necesidad de la búsqueda de un medio para que Dorothy pueda regresar. El Espantapájaros piensa en pedirselo a los Monos Alados, pero no pueden llevarla pues no pertenecen al mundo de Dorothy, solo tienen poder sobre el mundo de Oz: «We belong to this country alone, and cannot leave it. There has never been a Winged Monkey in Kansas yet, and I suppose there never will be, for they don't belong there»³¹⁸ (BAUM, 1995: 127-128).

La solución llega por parte del soldado del palacio, quien recomienda que vayan a ver a la Bruja Buena del Sur, Glinda. Ya que es la más poderosa de todas las Brujas, esta bruja gobierna a los Quadlings, y ya que su castillo se halla al borde del desierto había muchas posibilidades de que supiera cómo cruzarlo. Se inicia así un nuevo viaje para Dorothy y sus compañeros, con Este son tres, el primero es el de la presentación, cuando todos se conocen, el siguiente es el conflicto que deben resolver para poder encaminarse a su destino, en el tercero, hacia su desenlace. Queda marcado de esta forma una estructura metaliteraria de la aventura de los personajes: principio, nudo y desenlace.

El camino que lleva al Sur resulta ser el más peligroso de todos, por esa razón los Quadlings nunca van a la Ciudad Esmeralda. Entre estos peligros se encuentra una línea de árboles que golpean a los caminantes con sus ramas para no dejarles pasar.

The others trees of the forest did nothing to keep them back, so they made up their minds that only the first row of tres could bend down their

³¹⁸ «Pertenecemos únicamente a este país no podemos dejarlo. Aún no ha habido ningún Mono Alado en Kansas, y supongo que jamás lo habrá, porque ese lugar no nos corresponde» (BAUM, 2004: 130-131).

branches, and that probably these were the policemen of the forest, and given this wonderful power in order to keep strangers out of it.³¹⁹ (BAUM, 1995: 134)

A continuación Dorothy y sus compañeros tropiezan con un muro muy alto que logran saltar construyendo una escala. Al llegar al otro lado encuentran un país de porcelana. Entre las figuras que encuentran Dorothy y sus compañeros se encuentran una mujer que ordeña a su vaca, una princesa y un payaso, el señor Bromista, que está lleno de grietas ya que siempre se rompe.

Tras el País de Porcelana destaca una selva amenazada por una araña gigante que tiene a todos los animales aterrorizados ya que se alimenta de ellos. Esta bestia acabó con todos los leones, por lo que al ver al León Cobarde el resto de animales le piden ayuda para que acabe con ella. Uno de los animales, un tigre, llama al León Cobarde «Rey de las Bestias». El León Cobarde decide ayudarles y encuentra a la araña dormida, era una bestia fea, de patas largas y su cuerpo estaba cubierto de un espeso vello áspero y negro. Su boca estaba compuesta por una doble hilera de dientes agudísimos y largos. El León vence atacando de un zarpazo el frágil cuello de la araña para separar su cabeza del cuerpo.

Al llegar a las puertas del País de los Quadlings, tres jóvenes mujeres de uniformes rojos con adornos dorados conducen a Dorothy y a sus compañeras a la sala donde se encuentra la Bruja Buena, Glinda. Es joven y hermosa, de pelo largo, ondulado y pelirrojo, de ojos azules bondadosos y lleva un vestido blanco. A cambio de ayudar a Dorothy, Glinda le pide el Gorro de Oro, pues ella quiere utilizarlo para enviar al León, al Hombre de Hojalata y al Espantapájaros a sus casas, así finalmente se lo entregará al rey los Monos Alados para que no tengan que obedecer a nadie más.

Glinda es quien descubre el misterio del poder de los zapatos, ya que pueden llevar a Dorothy sobre el desierto en tres pasos hasta Kansas si sigue el ritual de magia: une los tacones tres veces seguidas y ordena adónde quiere ir.

³¹⁹ «Los otros árboles del bosque no hicieron nada para hacerlos retroceder, por lo tanto pensaron que solo la primera fila de árboles podía doblar las ramas y que esos eran probablemente los policías del bosque, a los que se había dado ese maravilloso poder para mantener alejados a los extranjeros» (BAUM, 2004: 135).

Instantly she was whirling through the air, so swiftly that all she could see or feel was the wind whistling past her ears. The Silver Shoes took but three steps, and then she stopped so suddenly that she rolled over upon the grass several times before she knew where she was.³²⁰ (BAUM, 1995: 152-153)

No se recoge ningún tipo de reacción cuando Dorothy llega ante su tía Em y le cuenta que ha estado en el mundo posible de Oz. Tampoco conserva ningún tipo de objeto testigo de que todo lo que ha sucedido es real.

Imágenes en el lenguaje

Lyman Frank Baum presenta claramente en su narración su objetivo de crear una historia enfocada a la infancia. El juego del lenguaje del niño se refleja en la forma en la que Baum presenta el lenguaje de la narración. Henry M. Littlefield en “The Wizard of Oz: Parable on Populism” en la revista *American Quarterly* (1964) señala el pensamiento alegórico del autor sobre su propia época. Se encuentra una simbología inexistente en el texto donde se hace referencia a que los zapatos de plata reflejan la preocupación política por la plata en 1896, que el camino de baldosas doradas hacen referencia al oro y Oz sea la alusión a las siglas de la onza. Un debate que destaca es la interpretación psicoanalítica de *El mago de Oz* «The Oddness of Oz» en *Kulchur*, 1961. Donde se hace referencia a que la Malvada Bruja del Oeste es la perversa madre de Dorothy entre otras alusiones que no han podido ser demostradas.

La numerología es un elemento que destaca en algunos pasajes de la novela de Baum. Al ir al encuentro para vencer a la Bruja Malvada del Oeste, esta envía cuarenta lobos y cuarenta cuervos. Esta es una referencia al número bíblico de «muchos»: cuarenta veces, el cual es empleado en el diluvio universal de cuarenta días y cuarenta noches y en el pasaje bíblico donde Jesús ayuna en el desierto durante cuarenta días y cuarenta noches. A su vez, la Bruja Malvada del Oeste envía hasta tres veces a animales como tres plagas. Todos los animales se describen de una tonalidad oscura, de color

³²⁰ «Al instante estaba girando por el aire, con tal rapidez que todo lo que podía ver o sentir era el viento zumbando en sus oídos. Los Zapatos de Plata dieron tan solo tres pasos, y luego se detuvieron tan bruscamente que rodó sobre la hierba varias veces antes de enterarse dónde estaba» (BAUM, 2004: 154).

negro, haciendo referencia a lo malvado, en oposición al color blanco del vestido de las Brujas Buenas del Norte y del Sur.

Los compañeros de Dorothy encarnan una paradoja fantástica. El autor juega con las ideas preconcebidas del lector. El Espantapájaros parece discípulo del culto a la sensibilidad del siglo XVIII, donde predomina la razón a la emoción y la imaginación.

Los personajes y las situaciones del libro pueden considerarse simbólicos, y los símbolos pueden representar muchas cosas al mismo tiempo. Por ejemplo, además de la valentía, la inteligencia y la bondad que los caracterizan, los tres compañeros de Dorothy encarnan los tres reinos de la naturaleza: animal, vegetal y mineral. Baum contrasta la gris Kansas con el variopinto país de Oz. (...). Nunca se insistirá lo suficiente en el desarrollo consciente que Baum hace del cuento maravilloso *modernizado*. (*El mago de Oz*, 2002: xlix)

En la situación del Espantapájaros se ha comprobado que utiliza razonamientos lógicos cercanos a alguien observador que se siente limitado por su inexperiencia. Por esta razón, a veces sus razonamientos resultan absurdos, pero todos ellos siguen las leyes de la lógica. Así pues, como Dorothy le dice al Espantapájaros que como no tiene cerebro no puede entender por qué ella quiere volver a Kansas, el Espantapájaros asimila que a la gente con cerebro le gusta vivir en parajes grises antes que en lugares bonitos. Si a él le gusta vivir en lugares bonitos porque su cabeza es de paja, los habitantes de Kansas, a los que les gusta vivir en Kansas, tienen cerebro: «“If your heads were stuffed with straw, like mine, you would probably all live in the beautiful places, and then Kansas would have no people at all. It is fortunate for Kansas that you have brains”»³²¹ (BAUM, 1995: 30). Además, personifica el espacio de Kansas ya que utiliza la referencia a que este lugar «tiene suerte», la cual solo puede hacer referencia a entes animados.

³²¹ «Si vuestras cabezas estuvieran rellenas de paja, como la mía, probablemente viviríais todos en lugares hermosos, y entonces en Kansas no habría absolutamente nadie. Es una suerte para Kansas que vosotros tengáis sesos» (BAUM, 2004: 30).

Otros ejemplos del juego del lenguaje, muy recurrido en el caso del Espantapájaros, es el juego irónico: que el cerebro sea deseado por una persona que tiene la cabeza llena de paja. Lo cual manifiesta una serie de incongruencias, pues el Espantapájaros tiene un ingenio natural. El espantapájaros utiliza tópicos y proverbios que demuestran en él una perspicacia más profunda de lo que cree él mismo o que demuestran los demás. El León Cobarde también presenta un axioma: «I see we are going to live a little while longer, and I am glad of it, for it must be a very uncomfortable thing not to be alive»³²² (BAUM, 1995: 51), no se puede demostrar que alguien se sienta incómodo no estando vivo, ningún muerto puede manifestar cómo se siente estando muerto; al igual que otro tipo de juego lingüístico semántico, de relacionar el lenguaje figurado con las características reales del objeto: cuando el Mago le entrega un cerebro al Espantapájaros introduce agujas y alfileres, las cuales le sobresalen, ante esta imagen el León dice que esa es la prueba de la agudeza de su mente.

Por otro lado, llama la atención la discusión entre el Espantapájaros y el Hombre de Hojalata en considerar qué es mejor: si tener cerebro en lugar de corazón, o si tener corazón en lugar de cerebro. El primero prefiere el cerebro porque sin cerebro no se sabe qué hacer con el corazón. El Hombre de Hojalata prefiere el corazón porque el cerebro no le hace a uno feliz y la felicidad era lo mejor en el mundo. Ante esta elección puede realizarse cierta alusión al imaginario colectivo, ya que en proverbios, expresiones y dichos destacan expresiones como: «haz lo que te dicte el corazón», «lo que hoy siente tu corazón mañana lo entenderá tu cabeza», «hay que escuchar a la cabeza, pero dejar hablar al corazón», «el corazón te dice una cosa y la cabeza otra», «la cabeza me dice que no, pero el corazón tira más fuerte», etc.

Con respecto a la relación entre lenguaje y espacio se recoge una conversación entre el Espantapájaros y Dorothy que recuerda el mismo juego lingüístico que se emplea en las novelas de Alice de Lewis Carroll:

³²² «Veo que vamos a vivir un tiempcito más, y me alegro, porque debe ser muy incómodo no estar vivo» (BAUM, 2004: 53).

«If this road goes in, it must come out,» said the Scarecrow, «and as the Emerald City is at the other end of the road, we must go wherever it lead us.»

»«Anyone would know that,» said Dorothy.

»«Certainly; that is why I know it,» returned the Scarecrow. «If it required brains to figure it out I never should have said it»³²³ (BAUM, 1995: 33)

Esta cita recuerda a la escena de Alice con el gato de Cheshire, donde se mantiene una conversación de lógica que en el caso del Espantapájaros vuelve a ejemplificar su capacidad de raciocinio y el no reconocimiento por parte de los demás. La misma fórmula se repite más adelante: «“If we walk far enough,” said Dorothy, “we shall sometime come to some place, I am sure”»³²⁴ (BAUM, 1995: 101). Esta misma lógica es la que se emplea en las novelas de Alice y en la novela de *Peter Pan and Wendy*. Una nueva referencia entre el espacio y el lenguaje lógico se recoge en el momento en el que Dorothy y los demás preguntan al guardián de la Ciudad esmeralda el camino para encontrar a la Bruja Malvada del Oeste, a lo que este responde que no hay ningún camino porque nadie desea ir a buscarla.

En la estructura narrativa destaca la presencia de la figura del héroe fundada en las palabras de advertencia de la Bruja Buena del Norte a Dorothy: «The country here is rich and pleasant, but you must pass through rough and dangerous places before you reach the end of your journey»³²⁵ (BAUM, 1995: 25). Estas palabras recuerdan al camino que todo héroe debe recorrer para superar sus propios retos y ser aclamado como héroe, de hecho, la niña lleva consigo un objeto poderoso, como muchos héroes

³²³ «Si este camino continúa, a algún lado debe ir—dijo el Espantapájaros—, y como la Ciudad Esmeralda está al otro extremo del camino, debemos ir a donde nos lleve.

»Eso lo sabe cualquiera—dijo Dorothy.

»Ciertamente; por eso lo sé yo—replicó el Espantapájaros—. Si se necesitara seso para figurárselo, jamás lo habría dicho» (BAUM, 2004: 32).

³²⁴ «Si caminamos la distancia suficiente—dijo Dorothy—, llegaremos a alguna parte, estoy segura» (BAUM, 2004: 105).

³²⁵ «Esta zona del país es fértil y agradable, pero deberás pasar a través de lugares ásperos y peligrosos antes de llegar al final de tu viaje» (BAUM, 2004: 26).

que se caracterizan a través de su arma, pero Dorothy desconoce su uso, por lo que se convierte en heroína por casualidad: ella es la única consciente de que si calza los zapatos plateados es porque los suyos están viejos; su casa cayó por casualidad sobre la Bruja Malvada del Este y vencerá a la Bruja Malvada del Oeste también por casualidad, por lo que su intención no es matar a nadie, bueno o malo, pero la consecuencia de la casualidad en el primer caso y de su acción en el segundo es la libertad de dos países, por lo que es la gente quien la denomina heroína.

Because you wear silver shoes and have killed the Wicked Witch. Besides, you have White in your frock, and only witches and sorceresses wear white (...) Blue is the colour of the Munchkins, and white is the witch colour, so we know you are a friendly witch³²⁶ (BAUM, 1995: 24)

Sin saberlo, Dorothy transmite una información contraria a la real, esto es debido a que no conoce el código de colores del territorio o lo que significa ser poseedora de un objeto mágico: los zapatos son mágicos, por lo que es lógico que quien los use sea una gran hechicera; el color blanco es de las brujas buenas y el azul del territorio de los Muchkins. Dorothy no es una bruja, ni pertenece al país de los Muchkins, ni siquiera pertenece al mundo de Oz: «Dorothy did not know what to say to this, for all the people seemed to think her a witch, and she knew very well she was only an ordinary little girl who had come by the chance of a cyclone into a strange land»³²⁷ (BAUM, 1995: 24-25)

Al igual que la figura del héroe y las relaciones entre el imaginario colectivo y la realidad creada por Baum, destaca también la tendencia por incluir elementos y acciones populares que forman parte de la fantasía. Como es el caso de la reina de los ratones, quien al estar tan agradecida al Hombre de Hojalata decide que todo su séquito y ella misma le sirvan para siempre. Este es un recurso típico en los cuentos donde un acto bueno sin ánimo de lucro se ve compensado con un bien mayor.

³²⁶ «Porque calzas zapatos de plata y has vencido a la malvada Bruja. Además, tu vestido tiene partes blancas y solo las brujas y hechiceras usan el blanco. (...). Azul es el color de los Munchkins, y blanco el de las brujas; así sabemos que eres una bruja amiga» (BAUM, 2004: 25).

³²⁷ «Dorothy no supo qué decir ante todo esto, pues toda la gente parecía pensar que era una bruja, y ella sabía muy bien que era solo una niña vulgar y corriente que había llegado por el azar de un ciclón a una tierra extraña» (BAUM, 2004: 25).

La manifestación de la magia tiene su propia fórmula lingüística, tanto verbal como no verbal, basada en la repetición. El primer uso de magia del que Dorothy es testigo es en el primer capítulo de la novela cuando la Bruja Buena del Norte se quita el gorro y se lo coloca en equilibrio sobre la nariz para contar hasta tres, entonces el gorro se convierte en una pizarra sobre la que estaban escritas con tiza las siguientes palabras: «LET DOROTHY GO TO THE CITY OF EMERALDS»³²⁸ (BAUM, 1995: 20). Por lo que de alguna forma la magia tiene también sus normas para ser empleada. Se deben conocer los métodos de actuación sobre el objeto encantado para poder utilizarlo. Llama la atención que el mensaje aparezca en letras mayúsculas, tampoco se dice quién envía el mensaje y nunca se descubrirá, ya que al principio pudiera parecer que es el Mago quien lo envía, pero se descubre más adelante que el Mago no posee ningún tipo de magia.

[The Witch] whirled around on her left heel three times, and straightway disappeared, much to the surprise of little Toto, who barked after her loudly enough when she had gone, because he had been afraid even to growl while she stood by. But Dorothy, knowing her to be a witch, had expected her to disappear in just that way, and was not surprised in the least.³²⁹ (BAUM, 1995: 21)

En esta descripción destaca el ritual fuera de lo normal a la realidad conocida para que la magia se lleve a cabo. Resulta extraño que estas acciones repetitivas y coreografiadas las realice un personaje que carezca de magia, pero si es un personaje maravilloso con poderes mágicos entra dentro del imaginario colectivo no provoca la sorpresa en Dorothy, pero sí en Toto que es incapaz de distinguir entre lo maravilloso y lo real, se deja sorprender por aquello a lo que no está acostumbrado.

Entre estos rituales para conferir la magia destaca el que realiza la Bruja Malvada del Oeste para convocar a los Monos Alados con el Gorro de Oro: poniéndose el Gorro de Oro en la cabeza la persona se sostiene sobre el pie izquierdo y dice «¡Ep-

³²⁸ «QUE DOROTHY VAYA LA CIUDAD DE LAS ESMERALDAS» (BAUM, 2004: 19).

³²⁹ «[La Bruja] giró sobre su talón izquierdo tres veces, y desapareció sin más, con gran sorpresa del pequeño Toto, que ladró tras ella con fuerza, porque mientras estaba allí había tenido miedo hasta gruñir. Pero Dorothy, sabiendo que era una bruja, había esperado que desapareciera precisamente de ese modo, y no se sorprendió en absoluto» (BAUM, 2004: 20-21).

pe, pep-pe, kak-ke!», luego sobre el pie derecho: «¡Hil-lo, hol-lo, hel-lo!». Por último con los dos pies en el suelo: «Ziz-zy, zuz-zy, zik!»: «Now the charm began to work. The sky was darkened, and a low rumbling sound was heard in the air. There was a rushing of many wings, a great chattering and laughing, and the sun came out of the dark sky»³³⁰ (BAUM, 1995: 89).

El poder mágico de las Brujas Malvadas en el mundo de Oz parece que reside en los objetos (los zapatos de plata, el silbato de plata y el Gorro de Oro) y no en los propios poderes de cada una de ellas, al igual que en el caso de Dorothy quien solo por ponerse los zapatos ya es considerada una hechizara. Por lo que parece posible considerar que cualquiera puede llegar a ser hechicero o brujo en el mundo de Oz.

La Bruja Malvada del Oeste lleva paraguas en vez de una escoba como cabría esperar por las referencias del imaginario colectivo. Dentro de los elementos de la tradición de la fantasía se pone en duda de si Dorothy realmente conoce que el agua pudiera acabar con la Bruja, ya que antiguamente, en la caza de brujas, se utilizaba el agua como prueba para descubrir si alguien controlaba la magia negra. El hombre no puede engañar al elemento del agua ya que es el símbolo de sanación, limpieza y pureza, es lo emocional: el bautismo se realiza con agua para limpiar los pecados. La prueba del agua consistía en maniatar a la persona y tirarla a un lago, si flotaba era culpable, pero si se hundía era considerado inocente. Baum introduce a su vez características dentro de la creación de los personajes maravillosos, como es la relación entre el juego lingüístico de «tener mala sangre» con su manifestación física: Toto muerde a la Bruja en una pierna cuando esta le golpea, pero la Bruja no sangra porque al ser tan mala la sangre se le había secado hacía años. A su vez, pretende ridiculizar a los personajes malvados ya que el narrador describe el miedo que tiene la Bruja a la oscuridad, algo que resulta patético ya que según el imaginario colectivo, a la figura de las brujas que se les asocia a la noche.

Entre las imágenes que se recogen en el lenguaje destacan las relaciones que se establecen entre elementos reales que se introducen en la fantasía, por el ejemplo el

³³⁰ «Empezó a funcionar el sortilegio. El cielo se oscureció y en el aire se escuchó un sordo rumor. Era el batir de muchas alas, una gran algazara y muchas risas, y el sol se asomó en el negro cielo» (BAUM, 2004: 94).

Espantapájaros es un elemento que reconocen todos los niños y adultos de la realidad conocida, forma parte del imaginario colectivo, sin embargo, en esta novela se dota al Espantapájaros de vida. En el momento en el que se acepta que esto es posible ya forma parte de lo maravilloso, además el Espantapájaros de Baum tiene la capacidad de ver en la oscuridad, no necesita alimentarse y nunca se cansa. En el imaginario colectivo la figura del espantapájaros encuentra su manifestación en lo fantástico en el género del terror, cuando el espantapájaros cobra vida y provoca la reacción de sorpresa en el personaje y el lector.

Otra imagen que permite relacionar la conexión del imaginario colectivo y la narrativa es la escena entre la Cigüeña y el Espantapájaros. El Espantapájaros acaba de nacer y la Cigüeña, al verle atrapado en el río, decide recogerle y llevarle de nuevo con sus compañeros. En el imaginario colectivo, las cigüeñas traen a los bebés recién nacidos, lo cual hace que pueda considerarse al Espantapájaros como uno de ellos, un recién nacido, ya que acaba de despertar al mundo.

Entre los juegos de realidad y ficción destaca la habilidad del Mago por hacer creer real algo que solo lo es en apariencia. Esta actitud influye en los personajes de la Ciudad Esmeralda, ya que creen que todo lo que hay dentro de la ciudad es verde y las gafas que tienen que llevar es por protección, cuando en realidad ninguno de sus habitantes tiene la piel de color verde, sino que las gafas que llevan, como son de cristal verde, hacen que parezca que así es, pero en realidad es solo una ilusión óptica.

Dorothy still wore the pretty silk dress she had put on in the palace, but now, to her surprise, she found it was no longer green, but pure white. The ribbon around Toto's neck had also lost its green colour and was as White as Dorothy's dress.³³¹ (BAUM, 1995: 84-85)

Entre las creaciones más destacadas de *The Wonderful Wizard of Oz*, como ya se ha dicho, destacan los Kalidahs, fieras monstruosas con cuerpo de osos y cabezas de

³³¹ «Dorothy llevaba aún el hermoso vestido que se había puesto en el palacio, pero vio, con sorpresa, que ya no era de color verde, sino blanco inmaculado. La cinta que llevaba Toto en el cuello había perdido también su color verde y era tan blanca como el vestido de Dorothy» (BAUM, 2004: 89-90).

tigre, de garras largas y muy afiladas que viven en la espesura del bosque donde casi no brilla el sol, los Monos Alados y los Cabeza Martillo.

El autor resulta selectivo a la hora de dar a sus personajes la capacidad de hablar y razonar, ya que los únicos animales del mundo Oz que hablan, además de los personajes principales, son los cuervos que hablan con el Espantapájaros, ratones, la cigüeña que salva al Espantapájaros y los Monos Alados. Sin embargo ninguna de las bestias violentas como los Kalidahs, el gato montés salvaje, los lobos, las abejas, los cuervos de la Bruja Malvada del Oeste y los Cabeza Martillo pueden hablar.

Cabe destacar que el autor, aunque haya creado la figura de los Monos Alados, establece una nueva relación con el imaginario colectivo. Los Monos Alados se presentan como estereotipos de los genios pues conceden tres deseos y su respuesta es «Your commands shall be obeyed»³³² (BAUM, 1995: 90), fórmula que recuerda a la aparición de los genios de lámparas maravillosas. Destacan también por su actitud neutral ante cualquier acontecimiento real, ya que solo tienen la necesidad de cumplir las órdenes de quien posea el Gorro de Oro, no pueden realizar juicios de valor ni decretar subjetivamente la maldad o bondad de quien les ordena. Solo cumplen las órdenes sin ser ellos responsables del deseo, solo de cometer su acto. No obstante, su poder tiene límites, ya que son incapaces de dañar a Dorothy al estar esta protegida por la magia buena: «We dare not harm this little girl (...), for she is protected by the Power of Good, and that is greater than the Power of Evil»³³³ (BAUM, 1995: 91)

CONCLUSIÓN: EL LENGUAJE IMAGINARIO EN *THE WONDERFUL WIZARD OF OZ* DE LYMAN FRANK BAUM

Tras el análisis de la novela de *The Wonderful Wizard of Oz* se observa la tendencia del autor por cohesionar elementos de la realidad conocida en una manifestación de lo maravilloso, de tal forma que la sensación del lector se manifieste en una situación de sorpresa y de rápida asimilación, para que todo efecto de la fantasía

³³² «Tus órdenes serán obedecidas» (BAUM, 2004: 94).

³³³ «No osemos tocar a esta muchachita (...), pues está protegida por el Poder del Bien, y ése es mayor que el Poder del Mal» (BAUM, 2004: 95).

sobre lo real pueda ser aceptado. El mundo de Oz se presenta en el imaginario colectivo como el lugar inalcanzable para la voluntad del hombre. Pero, a su vez, la creación ficcional de la novela parte de un juego de sentidos, donde la percepción será la que permita conectar los referentes reales de la ficción popular con las nuevas características que Baum crea para personalizar el mundo posible de Oz.

Mientras que *Never-Neverland* sitúa como base un mundo real y dentro de este se dan lugar los acontecimientos maravillosos que permiten personalizar el mundo imaginario, Kansas se presenta como una realidad conocida difusa, confunde el hecho de que tanto el paisaje como los tíos de Dorothy hayan perdido el color, por lo que la construcción de Oz se establece sobre la base de una serie de oposición con la propia realidad ficcionalizada por el tono grisáceo.

Toda la novela se ve inmersa en un juego de continua referencia a lo maravilloso del imaginario colectivo, aunque Baum también se preocupa por crear criaturas nuevas e incluso de establecer leyes físicas a objetos reales: como es dar vida al Espantapájaros y a los habitantes del País de Porcelana.

El foco de atención se centra en Dorothy y en sus tres compañeros: el Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y el León Cobarde. Todos ellos poseen autonomía, pero son incapaces de lograr sus objetivos sin la ayuda de los compañeros, lo cual refleja la importancia de las lecciones morales que se presentan en esta novela donde la bondad supera a la maldad y el trabajo en equipo es mejor que el individual.

Las limitaciones de aquello que esté permitido en la realidad se superan en el mundo de Oz, pero solo para aquellos que poseen magia. Dorothy y el resto de personas sin magia o alguna habilidad especial como pueda ser el Espantapájaros o el Hombre de Hojalata, o los animales que hablan, son entes pasivos receptores de los fenómenos sobrenaturales que conviven con ellos.

El autor logra que los efectos de fantasía sean comprendidos como la superación de un imaginario colectivo de los personajes del cuento: dar vida al Espantapájaros; que el Hombre de Hojalata pueda moverse y hablar a pesar de que su cuerpo haya sido completamente sustituido por hojalata; el León Cobarde puede hablar; los zapatos plateados y el Gorro de Oro son canalizadores y manifiestan esa energía en un tipo de

magia concreta; los muñecos de porcelana pueden moverse pero quedan rígidos si dejan su país, etc. Pero, a su vez, estas características del mundo posible creado se conectan con muchos referentes reales que carecen de cualquier característica maravillosa, como son las normas sociales, la constitución de las ciudades y otros territorios, la propia Ciudad Esmeralda con su juego de ilusión óptica, etc. Aunque en este último caso la ilusión óptica vino promovida por el Mago, un humano que no había nacido en Oz, sino que ejercía la influencia del mundo real con sus trucos de ventrílocuo. Esto resulta significativo, ya que el Mago se adapta a las normas de Oz para poder superarlas con sus conocimientos y experiencias, aprendiendo a mantenerse a salvo de que le descubran y del ataque de las Brujas Malvadas.

Lyman Frank Baum construye un mundo posible como reflejo de la herencia de los cuentos de hadas y de otros cuentos maravillosos de la tradición popular. Es reflejo de la realidad conocida por el lector donde lo maravilloso convive con lo que no es maravilloso. Pero para magnificar el efecto de lo sobrenatural, Baum decide presentar la realidad conocida no como la conoce el lector, sino disminuyéndola a una perspectiva no solo neutral, sino carente de brillo y risa, una realidad de apariencia mustia y marchita debido al tono grisáceo. Por esta relación tan directa y reconocible con la realidad conocida del lector, no se establece ningún tipo de dificultad a la hora en el que Dorothy se hace consciente de que debe recorrer el mundo de Oz y adaptarse a las normas, puesto que muchas de estas normas se asemejan a su realidad y otras son reconocidas gracias al imaginario colectivo de lo maravilloso.

La autonomía del personaje de Dorothy recuerda al de Alice en las novelas de Lewis Carroll, pero la necesidad que surge en las protagonistas es diferente: Alice desea llegar al jardín que ha visto a través de la puerta y desea alcanzar el final del tablero para convertirse en reina; mientras que el objetivo de Dorothy está basado en su necesidad por regresar a su casa cuanto antes. En *Wonderland* y en el mundo *Through the Looking-Glass* existen pocas referencias de seres maravillosos, no obstante tanto en Oz, como en *Never-Neverland*, se encuentran numerosos personajes maravillosos: brujas, un mago en Oz; hadas y sirenas en *Never-Neverland*.

En las novelas de Alice y de Peter Pan el espacio y el tiempo estaban influidos por el espacio onírico, pero en el caso del mundo de Oz, en la novela de Baum, no se duda en ningún momento de la realidad de las circunstancias y de la existencia *per se*

del mundo posible. Dorothy no interviene directamente en la manifestación real de Oz, mientras que los niños sí influyen en la realidad de *Never-Neverland* y en el caso de Alice, aunque no se manifieste explícitamente, sí es posible interpretar de forma implícita debido al modo narrativo que emplea Lewis Carroll que los referentes reales que afectan a su sueño influyen directamente en el mundo posible.

El paso de la realidad a la fantasía en Oz se propone por un fenómeno atmosférico, y su asimilación con la realidad justifica el empleo de un objeto mágico para regresar a la realidad conocida, este objeto permite a la niña ser consciente de su viaje haciendo de única frontera entre realidad y fantasía no una dimensión paralela, sino un espacio físico real como es el desierto. La conciencia de esta conexión directa entre realidad y fantasía quedaría conectada de alguna forma al deseo de la protagonista, ya que en ningún momento se plantea Oz como un mundo diferente para ella, sino como un territorio inexplorado por los seres humanos de su realidad conocida. No es posible dudar de la presencia de seres humanos en Oz ya que el mismo Hombre de Hojalata hace referencia a él mismo cuando era un hombre Munchkin y el Espantapájaros habla de su creador como otro hombre Munchkin, por lo que los habitantes de estas tierras también son seres humanos pero de distintas razas.

El lector reconoce el mundo posible de Oz como un territorio real dentro del imaginario colectivo situado en la corteza terrestre, pero rodeado por un desierto que es imposible atravesar y cuya forma de llegar es por el aire, a su vez asume la existencia de lo maravilloso que permanece aislado ante el resto del mundo debido a la inaccesibilidad de la zona. Dado a que el primer vuelo en un avión motorizado fue realizado en 1903 por los hermanos Wright, cabría preguntarse si con los avances tecnológicos ha cambiado la posibilidad de localizar y acceder a este mundo posible que hasta el momento ha estado aislado.

CAPÍTULO VIII. EL LENGUAJE IMAGINARIO EN *MARY POPPINS* DE PAMELA LYNDON TRAVERS

La concepción del personaje literario: Mary Poppins

La obra *Mary Poppins* se diferencia del resto de novelas estudiadas en este trabajo por el hecho de que mientras en el modo narrativo de los otros textos se daba el fenómeno de la creación de mundos posibles, en *Mary Poppins* no se crea un mundo, sino una realidad posible. Esto es así porque la relación directa con el modo maravilloso se establece en el personaje protagonista. Es la presencia de Mary Poppins quien convierte la realidad conocida en una realidad posible, siendo ella el canal mediante el cual lo maravilloso se manifiesta rompiendo las leyes físicas conocidas.

La colección de los libros escritos por Pamela Lyndon Travers (1899- 1996), pseudónimo de Helen Lyndon Goff, y protagonizados por Mary Poppins se compone de cuatro títulos: *Mary Poppins* (1934); *Mary Poppins Comes Back*³³⁴ (1935); *Mary Poppins opens the door*³³⁵ (1943); *Mary Poppins in the Park*³³⁶ (1952). Todos los libros fueron ilustrados por Mary Shepard.

La figura de la niñera y el texto ambivalente

La función principal de Mary Poppins es la de niñera, a diferencia de los otros protagonistas de las novelas de *Alice in Wonderland*; *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*; *Peter and Wendy*; *The Wonderful Wizard of Oz*, los cuales son niños, Mary Poppins es una adulta, pero es una adulta que se relaciona directamente con niños, por lo tanto, la figura de niñera permite directamente la justificación de un texto ambivalente ya que conecta el mundo de los adultos por su propia persona, y el mundo de los niños estando estos al cuidado de ella.

³³⁴ *Ha vuelto Mary Poppins.*

³³⁵ *Mary Poppins abre la puerta.*

³³⁶ *Mary Poppins en el parque.*

La realidad cotidiana es la que permite directamente conectar la función del texto ambivalente para el público infantil y adulto. La propia Pamela L. Travers en su ensayo “On Not Writing for Children” defiende que los adultos son una parte muy importante en la literatura para niños. No creyendo en la literatura para niños, ya que ella no escribe para niños en sí, ella escribe sobre Mary Poppins y el por qué lo hace es una especie de misterio ya que, hasta entonces, nada de lo que había escrito era para niños y proviene de algo inexistente³³⁷, como la poesía, los mitos y las leyendas que le acompañan en su escritura. Todo lector reconoce el ambiente del Londres del siglo XX, la situación de una familia que busca una niñera para que cuide y atienda los hijos podría considerarse hasta rutinario, lo que sorprende es el método que tiene Mary Poppins de cuidar a los niños. La sorpresa nace en los propios niños, quienes desde el principio han observado la llegada de Mary Poppins y es a ellos a quienes se les presenta la oportunidad de experimentar y conocer la realidad mágica de Mary Poppins aunque la propia Mary niegue dichos hechos. La creación de este ambiente, la complicidad entre el adulto y los niños, son características que justifican el texto ambivalente de esta novela.

Las adaptaciones de la obra de Mary Poppins:

Mary Poppins (1964) película de formato musical dirigido por Walt Disney e interpretado por Julie Andrews y Dick Van Dyke, basado en la novela del mismo nombre; *Mary Poppins* (1979) es una versión soviética con propuesta puramente teatral; *Adiós Mary Poppins* (1983) es otra versión soviética concebida como miniserie musical en dos partes para TV, dirigida por Leonid Kvinikhidze. Por último, *Al encuentro de Mr. Banks* (2013), interpretada por la actriz Emma Thompson. Esta película está basada en la vida de P. L. Travers y en las dificultades que tuvo Disney para hacerse con los derechos para hacer el guion de la película. Debido a esta última película se publicaron noticias en periódicos y blogs sobre la vida de Pamela L. Travers donde se comentan hechos de su vida y se realizan referencias negativas de su personalidad. alguna de estas noticias se titula “La mala madre de Mary Poppins”, publicado por el periódico *El Mundo*, en la sección de crónica el 1 de diciembre de 2013. La dificultad en averiguar fuentes bibliográficas más fiables sobre la biografía de la autora de Mary Poppins

³³⁷ Se refiere a *nothingness* como *no-thing-ness*.

impide dedicar un apartado en este trabajo, puesto que se centra el foco de atención en la influencia de la novela *Mary Poppins* en el imaginario colectivo, la creación de un mundo posible y su lenguaje imaginario.

La referencia de un estudio crítico contrastivo sobre la figura de Mary Poppins en los libros y la figura de la película de Disney donde se realiza un estudio a partir de todos sus escritos y sus entrevistas es el libro de Giorgia Grilli *Myth, Symbol and Meaning in Mary Poppins. The Governess as Provocateur*, donde la respuesta de Pamela L. Travers ante la pregunta de cómo fomentar la imaginación de los niños, ella responde que para referirse a la imaginación la mejor palabra que la describe para ella es maravilla: «I would just say feed and warm them and let imagination be –though wonder, I think, is a better word.»³³⁸ (GRILLI, 2007: 31) y es algo que todo niño posee por herencia natural, por lo que lo único que pueden hacer los adultos es dejarles solos con su legado: «It is the child's own communicable experience –perhaps the only thing that is truly his own– and should not be spied on or disturbed.» (GRILLI, 2007: 31), lo cual se refleja en la novela ya que ante cualquier hecho Mary Poppins no da ninguna explicación a los niños, les deja que sean ellos quienes se guíen por su instinto, que crean o no lo que han visto y alimenten su imaginación, su perspectiva maravillosa para considerarla una reafirmación de la realidad de la experiencia vivida.

Un referente a Mary Poppins, a la figura de la niñera, se encuentra en la colección de la escritora Christianna Brand titulada *Nurse Maldita* (1964); *Nurse Maldita Goes to Town* (1967); *Nurse Matilda Goes to Hospital* (1974)

EL LENGUAJE IMAGINARIO EN LA REALIDAD POSIBLE DE MARY POPPINS

Londres

Londres no se menciona por su nombre, sino que se hace referencia a la ciudad como la *City*, pero por la relación de espacios mencionados, como la Catedral de San

³³⁸ «Diría que alimentar y excitarles y dejar que la imaginación sea –más bien maravilla, creo, es una mejor palabra».

Pablo, permiten identificar la ciudad. Al utilizar un nombre diferente al original permite dar más credibilidad a la perspectiva ficticia.

La realidad de la ficción se sitúa en la casa de la familia Banks, quienes viven en la *City* (Londres) en el número diecisiete de la calle del Cerezo. En el momento en el que se indica la dirección se dan una serie de indicaciones que la sitúan: desde el cruce, donde está el guardia, se toma la primera a la derecha, luego la segunda a la izquierda y después otra vez a la derecha. El hecho de pedir indicaciones para llegar a un lugar es un acto cotidiano, lo que permite acercar la mente del lector a la perspectiva real.

Cabe destacar la creación narrativa del espacio que se centra en la calle del Cerezo. La casa del almirante Boom es muy admirada, una casa imponente, construida con forma de barco, con un mástil en el jardín y una veleta con forma de catalejo. Llama la atención porque sale de lo cotidiano y, en lugar de causar sensación de rechazo, consigue la reacción contraria en la gente. Por otro lado, se encuentra la casa de la señorita Alondra, que resulta ser la envidia de todo el barrio, sobre todo del almirante Boom, ya que posee la casa más grande de la calle Cerezo, su jardín tiene dos puertas, una para los amigos y parientes, y otra para el carnicero, panadero y lechero. Una de las características que identifican a la señorita Alondra es que lleva tantos broches, collares y pendientes que tintineaba y cascabeleaba como una banda de música, otra de ellas es el hecho de que trata a su perro Andrew como si fuera un niño.

Todos los espacios creados en esta novela forman parte del mundo real, de la realidad conocida. Es decir, se establece la ciudad de Londres, otros lugares de Reino Unido y otras partes del mundo, como base real de los acontecimientos maravillosos que se producen en ellos, o acontecimientos que permiten llegar a estos lugares. Así pues, al no construir un mundo posible con su propia geografía como se ha trabajado en otras novelas, sino que todo el espacio ficcionalizado resulta ser el real donde suceden hechos extraordinarios fuera de lo cotidiano y de naturaleza mágica, se constituye como una realidad posible ya que pudo haber sucedido. Otro de los rasgos que señala que sea una realidad posible es el hecho de que el año en el que se producen estos acontecimientos actualmente forma parte del tiempo pasado del lector, es decir, se recoge en la historia ficticia los sucesos maravillosos producidos en esa realidad como si pudieran haber pasado. Como parece ser el caso de aquellos textos cuya proyección futurista marcada por una fecha posterior al momento en el que es escrita y que

manifieste un avance (como la tecnológica) no han encontrado su realización en el año que se cumple la fecha de esa ficción. Por ejemplo, en el caso de la película *Back to the Future II* (1989), el protagonista viaja al año 2015 y observa los avances tecnológicos, en la realidad de 1989, la imagen de la realidad conocida sobre 2015 es una proyección del presente conocido, no es posible ambientarla más que sobre la base de la imaginación de lo ya conocido, en lo que no está y podría estar. Sin embargo, la película ambientada en la segunda mitad del siglo XX, que refleja cómo será el siglo XXI, es una ficción que está presentando una realidad posible, todas aquellas características proyectadas en la ficción a futuro podrían ser parte de la realidad posible del siglo XXI. Se toma como referente el momento presente del siglo XXI, pues el lector es consciente de que lo que se proyectó en la ficción como un futuro es su presente real. Por esta razón, el texto ficticio puede caracterizarse como una realidad posible.

No es Londres el único lugar de referencia con la dimensión real conocida, ni siquiera todo Reino Unido, ya que lo maravilloso no sucede en este territorio exclusivamente, sino en todos los continentes, se utiliza como ejecutor del efecto de lo maravilloso un objeto de referencia real, la brújula:

Las letras emprendieron un baile vertiginoso en torno a la flecha y, de pronto, el ambiente se tornó glacial y sopló un viento tan gélido que Jane y Michael se vieron forzados a cerrar los ojos para protegerse. Cuando volvieron a abrirlos, del parque no quedaba ni rastro: no se veía ni un árbol, ni un banco pintado de verde ni un camino asfaltado. Enormes bloques de hielo azulado les rodeaba por todas partes y una gruesa capa de nieve congelada cubría el suelo que pisaban. (TRAVERS, 2002: 45)

Mary lleva a los niños Jane y Michael a dar la vuelta al mundo, por lo que el referente sigue siendo el espacio de la realidad conocida aunque en este se sucedan hechos maravillosos, como es que los animales hablen. Comienzan su viaje por el Polo Norte, la sorpresa provoca en Jane una tiritona, además del frío. Llegan a ver incluso un oso polar que abraza a Mary Poppins y les da la bienvenida. En un capítulo anterior a este Jane y Michael descubren a una vaca caminando por la calle. Mary Poppins reconoce a dicha vaca y les cuenta a Jane y Michael la aventura de la Vaca Colorada, que podía hablar con los humanos y acudió al rey para que solucionase su problema; sin embargo, esta capacidad comunicativa se establecía dentro del contexto del cuento

dentro de la propia novela, la metaliteratura, y al no haber sido testigos los niños de la capacidad de hablar de la vaca cuando apareció en la calle, no genera la duda de que su capacidad se debía a la narración de fantasía del cuento. Sin embargo, en esta ocasión, el hecho de que un animal hable se manifiesta delante de los niños, en la realidad que experimentan y que se localiza dentro de la realidad conocida, incluso los niños llegan a sentir miedo por si el oso pudiera comerles, pero es un oso polar muy amable que les regala un arenque como aperitivo. A continuación viajan al Sur, «A los niños les pareció que el mundo entero se había puesto a dar vueltas a su alrededor. Sintieron cómo el aire que les envolvía se iba volviendo más suave y más cálido, y, de pronto, se encontraron en medio de una frondosa jungla, desde donde les llegó un sonoro graznido.» (TRAVERS, 2002: 47), les recibe un guacamayo, que también conoce a Mary Poppins, le pide que le releve en el cuidado de los huevos, porque se ha ausentado su señora y necesita descansar, pero Mary Poppins se disculpa porque tienen que continuar con su viaje y no puede quedarse en América Central. A continuación viajan al Este, a Asia, los niños experimentan la confusión, ya no saben si es el mundo el que gira a su alrededor o son ellos los que giraban alrededor del mundo. «A su alrededor, danzando al son de una música inaudible, pasaban colinas y lagos, bosques y montañas. De repente, el mundo se quedó tan quieto que costaba trabajo creer que alguna vez se hubiera movido» (TRAVERS, 2002: 48). Se encuentran en un claro de hierba rodeado de árboles de bambú donde, para ilusión de los niños, ven a un oso panda dormilón que habla con voz aterciopelada y permite a los niños que le acaricien. «En fin, querida Mary, tú siempre haces lo que quieres, por más absurdo e insensato que sea.» (TRAVERS, 2002: 48). Todos los animales tienen la capacidad de hablar, conocen a Mary Poppins, sus capacidades, y la tratan como si fuera una persona muy especial para ellos. «[Mary Poppins] hizo un movimiento con la muñeca. Apparently, la brújula comprendió lo que se esperaba de ella, pues volvió a ponerse a girar de inmediato.» (TRAVERS, 2002: 48). En el Oeste visitan una playa blanca donde se les acerca un enorme delfín de color blanco y gris con su cría, se están dando un baño de arena para limpiarse las aletas y la cola. Mary Poppins la llama por su nombre, Amelia, y esta, ya que se tienen que ir, les propone que vuelvan para sentarse en una roca y cantar una canción a la luna. Mary decide soltar el arenque que le ha dado el oso polar para que Amelia y Ranita, la cría, echen una carrera a ver quién lo pilla antes. El pez al ver que Amelia lo desea trata de ponerse flácido y al escuchar a Mary decir que va a liberarlo

boquea aliviado. Los animales de esta novela, hablen o no, tienen consciencia y son capaces de entender lo que está sucediendo.

Todo este capítulo refleja el poder de Mary Poppins, sus características como persona y las limitaciones de su control del propio acto maravilloso, ya que ejecuta la orden a la brújula. «—Oh, verás, es que estamos dando la vuelta al mundo —dijo sin darle importancia a la cosa, como si dar la vuelta al mundo fuera algo que se hace todos los días.» (TRAVERS, 2002: 48-49). Los niños no se percatan de que han regresado al parque, les cuesta diferenciar cuando termina el efecto de lo maravilloso. Mary de nuevo niega que hayan vivido ninguna aventura ni que hubieran dado la vuelta al mundo en un minuto (treinta segundos por punto cardinal).

MARY POPPINS (1934)

En el prólogo de la novela se indica que Mary Poppins es una institutriz que transforma la vida cotidiana de los hermanos Banks en una realidad donde las cosas suceden mágicamente, se hacen posibles.

Es la casa más pequeña de toda la calle. (...) es la única que está un tanto destartalada y a la que no le vendría nada mal una buena mano de pintura. Ocurre que el señor Banks, su dueño, le dijo un día a la señora Banks que podía tener una casa bonita, limpia y cómoda o cuatro hijos. Pero no las dos cosas, porque no se lo podían permitir. (TRAVERS, 2002: 1)

Ante esta situación se determina cuál es la posición económica de los Banks, no es una familia rica, pero sí lo suficientemente acomodada como para tener cuatro hijos o una casa grande. La señora Banks prefiere cuatro hijos: Jane, Michael y los gemelos John y Barbara. En la casa conviven también la señora Brill, la cocinera; Ellen, que se encarga de poner la mesa y Robertson Ay, el jardinero, limpia cuchillos y saca brillo a los zapatos. El señor Banks añade que Robertson Ay está para malgastar su tiempo y su dinero pues a veces le limpia una bota y se olvida de la otra. A lo largo de toda la novela, se darán ejemplos de la vaguería de Robertson Ay, algo que todos saben pero que, sin embargo, no lleva a que el señor Banks le despida. La preocupación por el dinero y las apariencias se repite en esta novela como sucedía con la familia Darling en *Peter Pan and Wendy*, este vuelve a ser tema que conecta directamente con la realidad

social. Los señores Banks no pueden permitirse tener una casa bonita y cuatro hijos, deben elegir, pero sí se permiten tener una cocinera, un ama de llaves, un jardinero y niñera.

El tema de la niñera es el motor principal de esta novela, al principio de ella la niñera Katie se acaba de marchar de la casa. Lo que permite describir la forma de actuación de los señores Banks. La señora Banks indica que se ha marchado sin avisar y sin pedir permiso. El señor Banks no le da la misma importancia que su mujer, sino que indica que no se puede hacer otra cosa más que buscar a una niñera, la mejor niñera posible por el salario más bajo posible. Está convencido de que poniendo estas palabras en el anuncio llenarán una fila entera de niñeras frente a la puerta de la casa que incluso le hará enfadar por interrumpir el tráfico. La actitud rezuma un tono de patetismo, ya que la madre no es capaz de imponer el orden en su casa y el padre es capaz de publicar un anuncio un tanto ridículo para buscar niñera.

El señor Banks es un hombre de costumbres, guarda su cartera negra siempre en el mismo sitio, en el paragüero. Trabaja en el banco de la *City*, guardando peniques y chelines, medias coronas y monedas de tres peniques, llevándolas después a casa para darles a sus hijos algunas monedas para sus huchas. En esta relación se establece entre el padre y los hijos un código, si el padre dice «el banco ha quebrado», los niños saben que ese día no les dará ninguna moneda.

El carácter de la señora Banks se refleja a lo largo de la novela por su ausencia, más que por su actividad, pues se indica que no le gusta ser una mujer anticuada. No se sabe a qué se dedica, pero no se encarga de cuidar a los hijos. Cuando algo no sucede como ella cree debería ser, se enfada como en el caso de la niñera Katie, pero siempre es el señor Banks quien toma las decisiones.

La relación de los señores Banks se pronuncia en su reacción ante el primer acontecimiento de la historia cuando la niñera se ha marchado y también en una ocasión en que al señor Banks se le pierde su cartera negra. El propio señor Banks la encuentra en el estudio cuando todos la están buscando y llama la atención a todos, porque siempre la deja en el paragüero, no deja opción a que haya sido él quien la haya cambiado de sitio, pero la señora Banks confirma que fue él al coger la declaración de Hacienda: «La mirada que le dirigió el señor Banks expresaba tal grado de humillación

que la señora Banks se lamentó de no haber tenido más tacto y haberle dicho que había sido ella quien la había puesto en el despacho.» (TRAVERS, 2002: 100)

Los niños Jane y Michael aprecian la realidad a partir de los comentarios de los adultos. Lo que indica a los niños que es el primer día de primavera es que escuchan a su padre cantando en la ducha, y esto solo lo hacía un día al año. Pero cuando deben tomar decisiones por otros, como es la elección de los regalos de Navidad, eligen basándose en lo que ellos mismos quieren. Michael elige un tren mecánico para su padre pensando en que se lo cuidará él mismo cuando su padre esté trabajando; un mecano para su madre y horquillas para los gemelos; Jane un cochecito con una muñeca para su madre pensando que podrá dejárselo a ella; a su padre una pajarita blanca y a los gemelos el libro de *Robinson Crusoe* para cuando fueran mayores y mientras tanto lo leería ella. Resulta curioso ya que Michael elige unas gafas para Ellen aunque ella no las necesite y a Brill que va siempre en zapatillas le elige unos cordones de botas.

La relación entre los hijos y los padres es prácticamente desapegada, dado que el padre se acuerda de invitar a los niños a que le visiten a trabajar cuando quiere darse una alegría tomando pastas escocesas y té; o el hecho de que cuando Michael le pregunta a su madre si cree que se imaginan ellos todos los eventos de lo maravilloso la madre les responde que a veces se imaginan historias muy extrañas y muy bonitas para a continuación darle más importancia al hecho de que Mary haya dado sus guantes nuevos a la personificación de una estrella que al hecho fantástico en sí.

Tanto la llegada como la ida de Mary Poppins se anuncian con la imagen de la fuerza del viento. «Envueltos en penumbra, los árboles se retorcían y se doblaban, como si se hubieran vuelto locos y fueran a arrancarse de raíz de tanto bailar» (TRAVERS, 2002: 3). La imagen del movimiento de los árboles como un baile forma parte del imaginario colectivo, pero la introducción del adjetivo «locos» induce al acercamiento de la personificación de los árboles, para que alguien se vuelva loco es necesario tener primeramente raciocinio. Lo que ha sido presentado como una calle tranquila, segura, una calle residencial, parece volverse diferente con el viento fuerte y la oscuridad, quizá insegura sin la presencia del padre, ya que los niños le están esperando.

Estas breves líneas descriptivas del cambio de atmósfera asimilan características que acercan a la sensación de lo fantástico que encuentra su manifestación con la

primera aparición de Mary Poppins. La primera impresión que se causa en los niños ante la presencia de la protagonista es descrita como «chocante», sensación que refleja la manifestación de lo fantástico ya que los niños están observando y tienen la sensación de que se producen hechos sorprendentes más allá de lo real relacionados con esta mujer, sensación que permanece en ellos durante toda la novela. Esta sensación nace de la descripción de la aparición de una mujer que intenta avanzar luchando contra el fuerte viento y que llega a volar para aterrizar en la puerta, se escucha un estruendo y la casa se estremece. Se manifiesta así el efecto de lo fantástico: la reacción de la sorpresa e intimidación ante un hecho imposible; la siguiente reacción es la búsqueda de una solución racional, el viento es tan fuerte que ha levantado momentáneamente a la mujer cuando ha entrado en el jardín. Será a lo largo de la narración que se acepta que lo sobrenatural forma parte de la realidad de Mary Poppins, por lo tanto, al aceptarse lo sobrenatural, la dimensión paralela que se presenta pertenece a lo maravilloso.

Al final de la novela, el cambio del viento alerta a Jane y Michael de que es posible que Mary Poppins se marche, su sensación se va calmando a lo largo de la mañana, pero el viento furioso, que rememora la fuerza del viento cuando apareció Mary Poppins, se levanta por la tarde y hace cómplice al lector de la marcha de Mary Poppins, ya que es el mismo referente que indicó su llegada. Los niños observan desde la ventana cómo el fuerte viento tira de la falda y le ladea el sombrero a Mary Poppins, pero ella sonríe «como si ella y el viento se comprendieran perfectamente» (TRAVERS, 2002: 102). Los niños son capaces de ver lo que sucede desde la lejanía mientras Mary habla con el viento. El hecho de que Mary Poppins entienda el idioma del viento, no permite que sea asimilado por los niños como algo real, sino como una perspectiva imaginaria, simbólica, que representa lo real.

El viento, prorrumpiendo en un grito salvaje, se deslizó bajo el paraguas, impulsándolo hacia arriba como si tratara de arrancárselo de las manos. Pero ella lo sujetó firmemente. Y eso parecía ser precisamente lo que el viento quería que hiciera, pues al instante tiró de él, y el paraguas, y con él, la propia Mary Poppins, perdieron contacto con el suelo. La fue transportando con mucha suavidad, de tal manera que sus pies avanzaban rozando casi el camino del jardín. Al llegar a la verja, la levantó por encima de ella y la subió, alzándola sobre las copas de los cerezos de la calle. (TRAVERS, 2002: 102)

Los niños describen la apariencia física de Mary Poppins: es morena, con el pelo negro y brillante, el cual para Jane se asemeja al de una muñeca holandesa de madera. Delgada, con manos y pies grandes y de ojos azules que lo escrutaban todo. Toda la familia Banks y las personas que viven en la casa están contentos con la llegada de Mary Poppins, pero nadie sabe nada de cómo se siente Mary Poppins porque nunca le contaba nada a nadie. Otra de las características de Mary Poppins es ser presumida, le gusta ir impecable y es de mirada severa. Cuida mucho las formas, la vestimenta y su apariencia, siempre lleva su paraguas consigo aunque no llueva, lo lleva por estética y distinción social ya que el mango tiene forma de cabeza de loro.

Mary Poppins se detuvo frente al escaparate de un estanco para enderezarse el sombrero. Era uno de esos escaparates tan curiosos que devuelven tres reflejos en lugar de uno, de tal modo que, quien se mira durante un buen rato, acaba por tener la sensación de no ser él mismo sino varias personas distintas. Pero Mary Poppins, al ver tres reflejos suyos, cada uno con su abrigo azul de botones plateados y su sombrero azul a juego, suspiró satisfecha. Le parecía una imagen tan encantadora que le hubiera gustado que fuera doce, treinta incluso. Cuantas más Mary Poppins mejor. (TRAVERS, 2002: 16)

Tal es la importancia de Mary Poppins con su propia apariencia que su carácter se determina muchas veces con el tipo de ropa que lleve, por ejemplo, si lleva su abrigo azul de botones plateados y su sombrero a juego es muy fácil ofenderla. Cabe destacar su comportamiento delante de los dependientes de la zona: el carnicero piropea a Mary Poppins y esto le ofende a ella, pero también se ofende cuando el pescadero le dice que no la ve tan radiante como siempre.

Siempre que es posible se refleja el interés de Mary Poppins por sí misma. Como en el caso en el que va con Jane y Michael a realizar las compras de Navidad.

sabían muy bien que la cosa que a Mary Poppins más le gustaba del mundo era mirarse en los escaparates. También sabían que mientras ellos veían juguetes, libros, ramas de acebo y *plumcakes*, Mary Poppins solo estaría mirándose a sí misma reflejada en el cristal.

»—¡Mira qué cosa! —se dijo Mary Poppins a sí misma, fijándose especialmente en lo bien que le quedaban los guantes nuevos con remates de piel. (...) y pensó que nunca se iba a cansar de mirarse en los escaparates con ellos puestos. Y tras haber examinado el reflejo de los guantes, pasó a recorrer minuciosamente toda su persona —abrigo, sombrero, bufanda, zapatos y a sí misma metida dentro de todo ello— y llegó a la conclusión de que, en conjunto, nunca había visto a nadie que tuviera un aspecto tan elegante y distinguido. (TRAVERS, 2002: 91)

Con el avance del argumento se presentan distintas situaciones que permiten describir a Mary Poppins. Cuando Mary Poppins tenía prisa, siempre estaba de mal humor. Todo lo que hacía Jane estaba mal y lo que hacía Michael peor todavía. Michael desea ser invisible y Jane le dice que lo pueden ser si se esconden detrás del sofá y se entretienen contando las monedas de sus huchas, no es que se hagan invisibles, es que esconderse funciona como ser invisible. A su vez, se refleja la cultura popular de Mary Poppins con el uso de algún refrán y casi siempre será a través de los niños la forma en que se conozca cómo es su personalidad: «Lo sabe todo pero nunca cuenta nada» (TRAVERS, 2002: 77); «¡Ya podría decir “sí” aunque fuera una sola vez! (TRAVERS, 2002: 93). «Mary Poppins nunca malgastaba su tiempo en ser amable.» (TRAVERS, 2002: 101).

Mary Poppins se presenta en primer lugar ante la señora Banks y esta describe a sus hijos como encantadores y que no dan guerra, pero lo hace con un tono dubitativo, lo que da a entender que los niños son traviesos. Ante esta referencia Mary Poppins resopla, lo que da a entender, aunque no se sabe cómo, que conocía el comportamiento de los niños Banks. La actitud de Mary Poppins presenta una contrariedad a las costumbres de los Banks, ya que ante la petición de referencias se excusa indicando que es una idea anticuada, ante esta idea, la señora Banks no insiste, pues a ella no le gusta que la tomen por anticuada. Por lo que ni la familia Banks ni el lector tienen ninguna referencia de Mary Poppins, aunque se irán descubriendo a medida que avance la novela. Pero cabe destacar que parece que Mary Poppins sí conoce a la familia Banks, por ejemplo, consigue lo que desea porque conoce la debilidad de la señora Banks, que desea ser reconocida como una persona distinguida, de esta forma consigue tener libre un jueves de cada dos.

Cuando Mary Poppins se marcha la sensación que queda en los adultos es opuesta a la de los niños. Los niños guardan un especial cariño por Mary Poppins, al fin y al cabo, aunque Mary Poppins presentara en su forma de educar una tradición de la educación victoriana, ha significado la revelación de lo maravilloso en su realidad cotidiana, lo que ha implicado un gran cambio en su vida. Cambio que no parece haberse producido con ninguna otra persona que haya conocido a Mary Poppins en esta novela. Para la señora Banks la marcha sin avisar de Mary Poppins ha sido una descortesía, ya que simplemente ha dicho que se iba en el momento que ya se marchaba, sin dar opción a una explicación ni tiempo de reacción. Le parece un comportamiento absurdo pero la respuesta de Jane ante la actitud de su madre es echarse a llorar y Michael revela que Mary Poppins es a la única que quiere en este mundo, a lo que la madre reacciona contrariada y avergonzada por la actitud de sus hijos. Al disgusto de la señora Banks se le une la señora Brill, pues considera que Mary Poppins ha dejado plantados a los niños, la describe con el corazón más duro que una piedra, no entiende cómo la han aguantado tanto con los aires que se daba y esos modales, siendo una chica muy normalita y piensa que están mejor sin ella. A pesar de la emoción de aflicción de los niños porque Mary Poppins se haya ido, la niñera consigue disolver esta emoción al despedirse de los niños a través de una carta dirigida a Jane donde escribe *au revoir* (hasta luego), estas últimas palabras alejan la tristeza de los niños porque Mary se haya ido, ya que ella siempre cumplía su palabra, por lo tanto, volverían a verla.

Los acontecimientos maravillosos se relacionan con el foco del protagonista de cada capítulo. Así pues, en el primer capítulo, la relación con lo maravilloso se conecta con la presentación de Mary Poppins; el segundo, con el amigo de Mary Poppins, Bert; otro capítulo, con el tío de Mary Poppins; otros tres con cada uno de los niños Banks: uno con el mal comportamiento de Michael, otro capítulo se dedica al dolor de oídos de Jane y un último capítulo se dedica a los gemelos; otros capítulos se enfocan en otros personajes que forman parte de la realidad de los niños como Andrew, el perro de la señorita Alondra y la Mujer de los Pájaros; y otros que presentan personajes que pertenecen a lo maravilloso como la señora Corry y Maia, la Perseida. Todos estos presentan las habilidades de lo maravilloso de Mary Poppins, aunque un capítulo se centra en el cumpleaños de Mary Poppins, donde se revela su vínculo con los animales a través de la línea de sangre de su madre, cuya prima es una cobra real. Este vínculo de sangre con la imagen de una cobra, familia de las serpientes, permite relacionar la

distinta simbología que se conoce de la imagen de este animal. Primeramente, la cobra es símbolo del antiguo Egipto de protección y de unificación en la tierra; así como la representación de la eternidad y el cambio constante por mudar la piel; entre los signos del zodiaco chino la serpiente se sitúa detrás del dragón, los símbolos más poderosos, representa el elemento de la tierra y de renovación. En otras culturas su significado es el de la sabiduría. Su imagen es empleada como figura guardiana de tesoros y del Árbol de la vida. Según la mitología griega y romana, el báculo de Hermes está adornado con dos serpientes entrelazadas, donde representa el don de la medicina, el veneno que inyecta la serpiente se utiliza como antídoto para el propio veneno, este símbolo es conservado en las boticas y farmacias. En el Antiguo Testamento la serpiente representa la tentación por la búsqueda de un bien mayor: la sabiduría. Desde una perspectiva moderna, la interpretación del símbolo de la serpiente se contrapone en sus significados: puede representar el bien y el mal pero esto no implica que sus efectos sean correspondientes a ellos, sino que la apariencia malvada puede ocultar un poder beneficioso. Mary Poppins, como institutriz, es la representación de la protección y de la sabiduría. Su carácter severo solo consigue el afecto de los niños y su relación con lo sobrenatural guarda relación con la simbología telúrica que conecta lo real conocido con lo real posible.

Lo que cabe destacar es la sorpresa de los niños ante las acciones de Mary Poppins, las cuales trascienden las leyes de la realidad, el acercamiento a lo fantástico. El efecto de lo fantástico se refleja en las acciones de Mary Poppins, que para ella son parte de su realidad, por lo tanto, para ella, son parte de lo maravilloso, y aquellos que exclusivamente sienten los efectos de lo fantástico son los niños, ninguna otra persona de la realidad de la *City* ni de la calle del Cerezo que observa una acción de Mary Poppins tiene esta reacción de sorpresa. «Era imposible mirar a Mary Poppins y desobedecerla. Había en ella algo extraño y asombroso, algo que daba miedo y, a la vez, resultaba la mar de emocionante.» (TRAVERS, 2002: 6), cuando se asimilan estos efectos mágicos que provoca Mary Poppins como parte de su realidad, empiezan a formar parte de lo maravilloso. La tendencia a la expectativa de la sucesión de hechos maravillosos queda marcada también por el anuncio de Mary Poppins cuando indica a los niños que se quedará hasta que cambie la dirección del viento.

Ante la posibilidad de poder presentar una explicación lógica en el primer caso extraño referente a la llegada de Mary Poppins, la explicación podría ser la ilusión del

empuje del viento fuerte y no que Mary Poppins haya llegado volando, se da una segunda acción «extraña», cuando Mary Poppins sigue a la señora Banks escaleras arriba ella no sube como habitualmente es habitual sino de una forma que los niños aseguran no haber visto nunca: «Agarrando su enorme bolsa con ambas manos, se sentó en la barandilla y, con mucho garbo, se deslizó hacia arriba y llegó al descansillo al mismo tiempo que la señora Banks» (TRAVERS, 2002: 5). No se indica que la señora Banks se haya percatado y a lo largo de la novela no hay señal que indique que ni ella ni el señor Banks, o cualquiera de la casa que no sean los niños y los bebés, lleguen a descubrir que Mary Poppins es capaz de manifestar lo maravilloso. Pero esta es otra habilidad de Mary Poppins, logra hacer lo que desea ya que es capaz de observar a los demás. Como se da en el caso de que la contraten, lo normal es que sea la señora quien elija a la niñera, no al revés, pero en esta ocasión es Mary Poppins quien elige a los niños. Jane le pregunta a Mary Poppins cómo ha llegado allí, porque parecía como si el viento la hubiese llevado en volandas, cosa que confirma Mary Poppins, lo que, si se considera que uno puede confiar en la palabra de Mary Poppins, anula cualquier casualidad o una ilusión óptica.

El capítulo dedicado al personaje de Bert, cerillero y pintor de pinturas de tiza sobre la acera, permite presentar a Mary Poppins fuera de su actividad profesional. Mary Poppins se muestra severa y estricta con los niños, pero al encontrarse con su amigo Bert (Herbert Alfred) se muestra comprensiva, le habla con alegría, para que no note la decepción de no poder ir a merendar los pasteles de mermelada de frambuesa que tanto gustan a Mary, ya que Bert había conseguido solo dos peniques con sus pinturas: «si se piensa en lo mucho que le gustaban a Mary Poppins los pasteles de frambuesa, fue un gesto muy bonito por su parte» (TRAVERS, 2002: 11). Mary Poppins se presenta como una persona muy importante para Bert y su forma de tratarse presenta una relación más íntima entre ellos ya que caminan de la mano.

Bert es el personaje que más conoce a Mary Poppins, y se caracteriza por personificar la alegoría entre lo real, por sí mismo, y lo maravilloso, por su relación con Mary, en la novela. El cerillero conoce el poder que tiene Mary Poppins sobre la realidad, sabe que es capaz de realizar cosas extraordinarias, por esta razón a él mismo se le ocurre entrar a uno de los cuadros, uno de un paisaje campestre con el mar al fondo. Toma a Mary de las manos y la lleva al centro del cuadro y, sin transición

alguna, aparecen de repente en el campo. Mary Poppins no tiene que realizar ningún tipo de ritual como tenían que hacer las Brujas de Oz. Ni siquiera se sabe si acaso ha intervenido directamente en que el deseo de Bert se haga realidad, ya que no se describe ningún tipo de acción que haya realizado ella. Podría especularse que, por el simple hecho de que Mary esté presente, la magia, lo sobrenatural, sucede si lo desean los demás, si están tan seguros como Bert de que es posible. Por lo que el papel de Mary Poppins se establece desde un efecto pasivo, si Mary no está, la magia no puede manifestarse, pero en esta ocasión no se ha necesitado una actitud activa por parte de ella. Incluso tanto Bert como Mary Poppins resultan un poco sorprendidos por el hecho de que entrar en el cuadro hubiera sucedido realmente, incluso su vestimenta había cambiado y Bert estaba más limpio. Mary Poppins es consciente de que este tipo de casos, la influencia de la magia en la realidad, puede darse, sin embargo no es conocedora de todos los cambios que suceden mientras se produce este hecho, o quizá fuera porque esa manifestación mágica ha sido voluntad de Bert y no de ella. Por esta razón ni siquiera ella se da cuenta de que ha cambiado su ropa a una más lujosa conservando únicamente sus guantes y su paraguas, y queda muy sorprendida al descubrir que les espera un camarero para atenderles y una merienda preparada: una torre de pasteles de mermelada de frambuesa, té y dos platos llenos de caracoles. Destaca el hecho de que el camarero es consciente de que es parte del cuadro ya que al comentarle que no le vieron él responde que estaba detrás de un árbol. Otra de las creaciones espontáneas, como la del camarero es la ubicación de un tiovivo. Apenas se describe al tiovivo, pero en la narración se indica que realizaron con los caballos del tiovivo el trayecto de ida y vuelta a Yarmouth ya que ese era el lugar que les apetecía visitar. Yarmouth se sitúa en la costa de Norfolk en Reino Unido, a una distancia de ciento veinticinco millas de Londres. De esta forma se relaciona la cotidianeidad de una merienda con la manifestación de que unos caballitos de tiovivo tengan las mismas cualidades que un caballo real. A su vez, se relaciona un acontecimiento maravilloso: el penetrar en un cuadro, con un espacio de la realidad conocida: una zona de Reino Unido. Dentro del cuadro se reflejan ciertas normas de la realidad, como el hecho de que el restaurante donde merendaron cumple un horario de cierre. Mientras que el paso de la calle de la *City* al cuadro se describe como algo repentino, el regreso permite observar que los adornos de la ropa van cayendo y se transforman sus ropas en las que llevaban antes. Se hace alusión a que Mary Poppins se da cuenta de lo que está pasando, pero no se manifiesta abiertamente. Se conserva entre ellos el secreto de la experiencia

vivida, ni siquiera lo comparte con los niños, sino que ante su pregunta por saber dónde ha estado, Mary Poppins contesta de forma despectiva y grosera.

Mientras que la primera aventura de lo maravilloso se ha revelado al lector a través de los personajes de Bert y Mary Poppins, en el siguiente capítulo serán los niños quienes experimenten directamente el efecto de lo maravilloso en sí mismos. Esta ocasión se presenta en la visita al tío de Mary Poppins que se apellida Peluca, Michael, representando la ingenuidad infantil, le pregunta que si se llama así porque lleva peluca. El parentesco de Mary Poppins con su tío permite establecer que existe cierta conexión entre lo que sucede en este capítulo a la realidad maravillosa de Mary Poppins, ya que parece establecerse como una costumbre el hecho de que cada vez que cae en viernes el cumpleaños del tío de Mary Poppins, Albert Peluca (resulta llamativo que el cerillero se llame Bert y el nombre del tío tenga la misma terminación), se da un evento maravilloso: Albert flota, literalmente, por el techo. Esto es debido a que él es una persona muy alegre y de risa fácil. Por cada ataque de risa empieza a subir y a bajar en el aire. La explicación que da es porque al reírse tanto se llena de gas de la risa, cuando pasa esto basta que simplemente se sonría para irse hacia arriba y no puede bajar hasta que piensa en algo serio o hasta que se pasa el día de su cumpleaños. «Me imagino que a ninguno de vosotros os ha pasado esto nunca, ¿verdad? (...). Parece ser un rasgo peculiar mío. (...) ¿Verdad que es raro?» (TRAVERS, 2002: 18), al fin y al cabo, es el tío de Mary Poppins, un hombre que paga el alquiler de la casa, lo que le acercan a la realidad cotidiana, por esta razón, mientras que los actos maravillosos de Mary Poppins no son algo «raro», sí lo es para él elevarse en el aire solo con reírse.

Ante este hecho directo de la manifestación de algo fantástico, genera en los niños sorpresa:

Les saludó una voz muy potente. Jane y Michael miraron a su alrededor en busca del dueño de aquella voz. Pero no se le veía por ninguna parte. En la habitación no parecía haber absolutamente nadie. (...) [Mary Poppins] Hablaba mirando al techo, de modo que Jane y Michael alzaron la vista y, para su sorpresa, vieron a un hombre gordo, orondo y calvo que flotaba en el aire sin agarrarse a ninguna parte. En realidad, más que flotar parecía estar *sentado* en el aire, pues tenía las piernas cruzadas (...). Y vaya si lo estaban [sorprendidos], la boca se les había quedado tan abierta que, de haber sido el señor Peluca un poco

más pequeño, se les habría colado dentro en caso de haberse caído. (TRAVERS, 2002: 17)

Esta emoción sorpresiva se transforma en la aceptación del hecho sobrenatural en la realidad y en la manifestación de la alegría, por lo que la imagen del tío de Mary Poppins viéndole flotar cual enorme burbuja humana, intentando aferrarse al techo o a las tuberías del gas provoca la risa en los niños, tanta que tienen que tirarse por el suelo:

en ese momento le estaba pasando algo muy extraño. Cuanto más se reía más ligera se iba sintiendo. Parecía como si se estuviera hinchando de aire. Era una sensación tan extraña como maravillosa, y hacía que le entraran aún más ganas de reír. De pronto pegó un bote y se encontró dando tumbos por el aire. (TRAVERS, 2002: 18)

No parece que Jane esté asustada ante tal experiencia y al poco se junta Michael con ella y con el señor Peluca. Dado que no es el cumpleaños de ninguno de los niños, la explicación que se da para que suceda tal acontecimiento es que se están propagando los efectos del gas de la risa. Al igual que Bert pudo penetrar en el cuadro por voluntad, parece que tener cerca al señor Peluca, permite experimentar los efectos del gas de la risa. El señor Peluca denomina amabilidad el hecho de que los niños hayan subido a conocerle ya que él no podía bajar, aunque en realidad los niños se han elevado de forma involuntaria. El aire a su alrededor parece volverse consistente a su deseo, ya que Jane prueba a sentarse en el aire y resulta muy cómodo y al quitarse el sombrero lo deja a su lado y este queda sostenido en el aire.

Mientras los demás necesitan de la risa para flotar, a Mary Poppins no le hace falta: «—Si quiere puede subir aunque no se ría... y bien lo sabe —añadió, dirigiendo una enigmática mirada de complicidad a Mary Poppins, que permanecía de pie» (TRAVERS, 2002: 19).

Y ante la sorpresa de Jane y Michael, pegó las manos al cuerpo y, sin soltar ni una sola risa, y sin que tan siquiera se apreciara el más leve atisbo de sonrisa en su rostro, salió disparada hacia arriba y se sentó en el aire al lado de Jane. (TRAVERS, 2002: 19)

La risa es contagiosa para todos excepto para Mary Poppins pero ella es capaz de realizar cualquier hecho prodigioso, por esta razón el señor Peluca le pide a Mary que haga algo ya que había que merendar.

A día de hoy, Jane y Michael siguen sin estar muy seguros de qué fue lo que pasó entonces. Lo único que saben con certeza es que, tan pronto como el señor Peluca pidió ayuda a Mary Poppins, las patas de la mesa que tenían debajo se pusieron a temblar. Bien pronto la mesa entera estuvo bamboleándose peligrosamente hasta que, con un fuerte traqueteo de loza y mientras varios pasteles se desplomaban sobre el mantel, se remontó en el aire y, dando un giro perfecto, se instaló junto a ellos de tal modo que el señor Peluca quedara en la cabecera (TRAVERS, 2002: 20-21)

Cabe destacar la reacción de la señorita Persimmon, que es la dueña del piso, al entrar en la habitación para darles una jarra con más agua caliente no se sorprende. Se disgusta porque las formas que presentan Mary Poppins y los demás no son como están establecidas, las formas para ella deben ser según la realidad conocida.

Pero... ¡esto es el colmo... el colmo! —exclamó al verlos a todos flotando en torno a la mesa—. ¡En mi vida había visto cosa igual, en todos los años de mi vida! Ciertamente que siempre pensé que era usted un poco raro, señor Peluca, pero hasta ahora había hecho la vista gorda, porque usted pagaba puntualmente el alquiler. Pero este comportamiento suyo de ahora... merendando en el aire con sus invitados... permítame decirle, señor Peluca, que me deja usted atónita. ¡Qué cosa más indecorosa, y en un hombre de su edad! A mí nunca me ocurriría... (...) me respeto lo bastante como para no ir dando botes por el aire como si fuera una pelota de goma colgada de un bate. (TRAVERS, 2002: 21)

A pesar de la voluntad de Amy Persimmon por resistirse acaba por elevarse sobre el suelo, a diferencia de la reacción de los niños de sorpresa y su unión al divertimento, la señorita Persimmon se encuentra acongojada y a punto de llorar. Esto es así porque aunque no se diga se deduce por lógica que ha sido Mary Poppins quien ha hecho que se eleve por los aires y es algo que luego confirmará el señor Peluca. La crítica de la señorita Persimmon es calificar ese hecho como algo indecoroso que no debe pasarle a una mujer tan equilibrada y de comportamiento intachable, por lo que

decide ir al médico. Esta reacción de rechazo se presenta una vez que la persona ha aceptado el hecho sobrenatural.

El pensamiento triste que lleva a los niños y al señor Peluca es la voz de Mary que indicaba que es hora de irse a casa. En el autobús, los niños preguntan a Mary por el acontecimiento vivido con su tío, pero ella niega que su tío se haya puesto a volar por el techo por el gas de la risa, esto es así porque la aceptación de lo maravilloso depende del individuo en sí, los niños necesitan la confirmación de Mary Poppins, pero para ella parece ser que el objetivo es la asimilación de lo sobrenatural como parte de la realidad y esta depende de la experimentación, conciencia y aseveración del individuo:

Jane y Michael se separaron un poco de Mary Poppins y se miraron el uno al otro. Ninguno de los dos dijo nada, porque ya habían aprendido que, por más raro que resultara todo, era preferible no discutir con Mary Poppins. Y lo que aquella mirada quería decir, era: «¿Ha sido real o no? ¿Quién tiene razón sobre el señor Peluca, Mary Poppins o nosotros?» Pero no había nadie que pudiera darles la respuesta correcta. (TRAVERS, 2002: 24)

Testigo de lo maravilloso en la realidad hasta ahora ha sido exclusivamente la señorita Persimmon, lo que indica que Mary Poppins es indiscreta pero no encuentra como un factor necesario ocultar sus habilidades ante personas crédulas que considerarían un hecho sobrenatural como una aberración a la realidad antes que como la suposición de un peligro por presentar una ruptura con lo real conocido. Es decir, Mary Poppins no esconde sus habilidades ni le preocupa la reacción de la gente siempre y cuando sus actos estén acordes con la normas de educación, sus actos presentan la dignidad, decencia y distinción de una persona formal.

El capítulo dedicado a Michael refleja la persistencia en considerar que si un niño se comporta mal es porque sigue un impulso que le mueve a ello. No es que el niño en sí sea malo, sino que es superior a su control. Se describe desde el punto de vista del niño cuando en una ocasión se despierta con una extraña sensación y trata de vencerla tapándose con la sábana. Ni él mismo sabe lo que es, pero su intuición le hacía sentir que algo no iba bien. La imagen del niño tapándose la cabeza con las sábanas refleja la lucha interna del propio niño frente a su intuición, sin embargo, este intento de lucha genera que la extraña sensación se intensifique. Desde ese momento, lo único capaz de

calmar esa sensación es portándose mal y una vez asimilado por el propio niño ese mal comportamiento, la sensación se convierte en la necesidad por portarse mal, es decir, lo que comenzó como una reacción de rechazo, se convierte en normalidad para el niño: si se porta bien, volverá esa sensación de que algo va mal, pero si al comportarse mal, la sensación que tiene es de placer, se justifica que su comportamiento continúe siendo de esta manera. Dándose así una serie de actos que ningún adulto puede controlar: Mary Poppins le ordena que se vaya a dar un baño y Michael tiene actitud rebelde, aunque finalmente accede. «Y por primera vez en su vida, se bañó sin ayuda de nadie. Aquello era un signo claro de que había caído en desgracia, así que decidió pasar de frotarse detrás de las orejas.» (TRAVERS, 2002: 42). Cada vez que se muestra rebelde la sensación caliente y pesada que lleva dentro se le hincha y la siente más grande. Es incapaz de enfrentarse a ella, de asimilarlo para que se le pase, por ello se sigue portando mal.

Se vistió con sus mejores ropas, a pesar de que sabía que solo debía usarlas los domingos, y bajó las escaleras dando puntapiés a la barandilla, aunque le habían dicho mil veces que no lo hiciera porque despertaba a toda la casa. En las escaleras se topó con Ellen, la doncella, y mientras pasaba a su lado le dio un golpe a la jarra de agua caliente que llevaba en la mano. (TRAVERS, 2002: 42)

La primera impresión de Ellen es que es un torpe, pero cuando Michael le dice que lo ha hecho a posta le regaña diciendo que es más malo que Barrabás y que se lo dirá a su madre. Al niño no le importa que le castiguen, no le importa asimilar las consecuencias de sus actos, pues lo único que le mueve es la sensación que tiene dentro.

Así fue como empezó todo. Y durante el resto del día ya no hizo una a derechas. Aquella sensación caliente y pesada que sentía en su interior le llevaba a hacer todo tipo de trastadas, y tan pronto como había hecho una, se sentía enormemente contento y satisfecho, y se ponía a pensar en la siguiente. (TRAVERS, 2002: 42)

Llega incluso a hacer daño a la cocinera Bill con una patada en la espinilla por no dejarle rebañar el tazón de la masa de los bollos. Desobedece a su madre y se tropieza a posta con Robertson Ay y le amenaza con decirle a su padre que no ha

limpiado sus botas esa mañana. El propio Michael se sorprende de su propio comportamiento, pero no puede evitar hacer las cosas de esa manera ya que a continuación le ata la cola a Andrew a la valla con una cuerda. Entra en el despacho de su padre y al querer hacer garabatos tira el tintero manchándolo todo de tinta. «Aquello tenía un aspecto tan espantoso que a Michael le empezó a entrar un poco de miedo de las consecuencias. Aunque en el fondo, todo le traía al fresco y no se sentía en absoluto arrepentido.» (TRAVERS, 2002: 44). La madre piensa que está enfermo y le manda tomar jarabe de higos, pero él le dice que no está enfermo, por lo que le castigan de cara a la pared en una esquina del cuarto de los niños. «Michael disfrutaba de su maldad, abrazándose a ella con todas sus fuerzas, como si fuera su mejor amiga, y sin preocuparse en lo más mínimo por ello. —*Odio* ser bueno.» (TRAVERS, 2002: 44). Mary Poppins le regaña diciéndole que se ha levantado por el lado malo de la cama, indica que todas las camas tienen un lado bueno y uno malo. El enfado de Mary es el único que hace que Michael se sienta inquieto y obedezca, pero será la necesidad de protección lo que haga desaparecer su deseo de portarse mal.

Parece ser que no se presenta lo maravilloso como recompensa al buen comportamiento, puesto que en este capítulo el niño, en lugar de recibir un castigo por su mal comportamiento, disfruta de una nueva aventura cuando al andar por el parque Mary le pide a Michael que vaya a recoger un objeto brillante que ve en el camino, resulta ser una caja de cristal adornada con una flecha y en su interior un disco con letras, los niños no reconocen lo que es, pero Mary sabe que es una brújula y les indica que con ella se puede dar la vuelta al mundo. Ante la incredulidad de Michael, Mary Poppins se lo demuestra diciendo la palabra «Norte» iniciando así su viaje alrededor del mundo.

«Aquella carga abrasadora que llevaba dentro seguía oprimiéndole con toda su fuerza. Tras la aventura de la brújula pareció ir a peor y, a medida que fue cayendo la tarde, se volvió cada vez más y más malo. (...). Era malo, y si no se andaba con ojo iba a ser todavía mucho peor. A él todo le traía al fresco. Odiaba al mundo entero. Como se descuidaran se escapaba y se unía a un circo. (...). Por nada del mundo iba a arrepentirse» (TRAVERS, 2002: 50). Incluso consigue que Mary Poppins le castigue sin cenar y le mandan a la cama. Michael descubre la brújula y decide marcharse a dar

la vuelta al mundo para que nadie le encuentre y darles a los demás una lección. Nombra los cuatro puntos cardinales a la vez:

Le sobresaltó un ruido que parecía venir de detrás de la silla y se dio la vuelta con expresión culpable, esperando encontrarse a Mary Poppins. Pero lo que había allí eran cuatro figuras gigantescas que se le venían encima: el oso, con las fauces abiertas; el papagayo, aleteando furiosamente; el panda, con todos los pelos erizados; y el delfín, apuntándole con el hocico. Se abalanzaban sobre él desde las cuatro esquinas de la habitación, mientras sus enormes sombras se proyectaban en el techo. En nada se parecían ya a los simpáticos y cariñosos animales de antes, pues ahora parecían estar llenos de sed de venganza. Sus furiosos y terribles semblantes estaban cada vez más cerca. Ya sentía su aliento caliente en la cara.

«—¡Ay! ¡Ay! —Michael dejó caer la brújula—. ¡Ayúdame Mary Poppins! —gritó mientras cerraba los ojos aterrorizado.

»Entonces sintió que algo le envolvía. Entre rugidos y chillidos de triunfo, aquellas bestias enormes y sus sombras, aún mayores, habían caído sobre él. ¿Qué era aquella cosa blanda y cálida que le tenía sujeto con un abrazo asfixiante? (TRAVERS, 2002: 50-51)

Mary Poppins ha acudido a sus gritos y aquello que envolvía a Michael era su propia cama. La cosa pesada y abrasadora que tenía antes había desaparecido y se siente feliz y lleno de paz. Parece que el miedo es la respuesta a la desaparición de sus ganas de portarse mal. Mary Poppins se limita a regañarle por coger la brújula, pero no hace alusión al acontecimiento que Michael ha vivido. «Nunca antes le habían parecido [las sábanas] tan cómodas, pensó. Y también pensó en lo calentito y lo feliz que se sentía y en la suerte que tenía de estar vivo. (...). He sido muy malo y, sin embargo, ahora me siento tan bien.» (TRAVERS, 2002:51).

El siguiente capítulo, el nueve, está dedicado a los bebés, donde también se dan relaciones con lo maravilloso, como es el hecho de que John se queje al Sol porque se le meta en los ojos y el Sol le responde que lo lamenta pero que debe atravesar la habitación sea como sea, porque son órdenes, puesto que tiene que cruzar de Este al

Oeste y el camino pasa justo por mitad de la habitación, por lo que le pide que cierre los ojos para que su luz no le moleste más y procura pasar muy rápido para complacer a John. A Barbara sin embargo le encanta sentir la suavidad y dulzura de los rayos, por lo que el Sol juega con ella recorriéndole las mejillas y metiéndose por su pelo. Mientras que los bebés no llegan a hacerse entender a los adultos, ni siquiera a sus hermanos, se muestra en este capítulo tienen la capacidad de comunicarse perfectamente con el Sol y con el estornino que vive en lo alto de la chimenea y se queja de que siempre estén hablando. Quien es capaz de comunicarse tanto con los bebés como con el Sol y el estornino es Mary Poppins. Mary Poppins le reprocha al estornino que él se pasa todos los días hablando y gritando, a lo que el ave se defiende porque su trabajo es hacer consultas, debatir, discutir y hacer tratos. Parece ser que la única que le cae bien al estornino es Barbara, ya que siempre le da algo de comer. Aunque los bebés sean capaces de comunicarse mediante el habla no terminan de decir correctamente algunos términos, como «arruruz» por «arroz». El estornino, al igual que los pichones de la Mujer de los Pájaros, se muestra muy descortés ya que ni siquiera le da las gracias a Barbara cuando le da media galleta. Los bebés son conscientes de la realidad que les rodea, por ejemplo, John quiere mantenerse entrenado metiéndose el pie en la boca, porque a los mayores les gusta mucho y recuerdan cuando la tía Flossie le alabó por hacerlo. Barbara menciona que por quitarse los patucos la tía le dijo que le daban ganas de comérsela

Qué curioso ¿no? Cuando yo digo que quiero comer es porque de verdad quiero comer. Una galleta, un bizcocho, el pomo de la cama o lo que sea. Pero estos mayores parece que nunca hablen en serio. Porque no creo que de verdad quisiera comerme, ¿no? (TRAVERS, 2002: 70-71)

A lo que John responde que no le va a comer, que es que dice muchas idioteces pues ellos entienden el verbo comer en su significado literal y no como algo figurado. John nunca entenderá a los mayores porque parecen estúpidos, porque no entienden ni una palabra de lo que les dicen los bebés y que tampoco entienden lo que dicen las demás cosas. A los niños les sorprende que Jane no supiera en qué idioma hablaba el viento y que Michael dice que el estornino dice «pío, pío», ya que todas las cosas tienen el mismo idioma que el de los bebés. Mary Poppins les explica que tanto sus padres como sus hermanos conocieron ese idioma hacía tiempo y entendían el lenguaje de los

árboles, el sol, las estrellas... pero que se han olvidado porque se han hecho mayores. John piensa que esa es una razón muy tonta, pero Mary le dice que, aunque sea tonta, es la verdad. John y Barbara están seguros de que no se olvidarán de ese idioma, pero el estornino les confirma que Mary Poppins tiene razón y que también se olvidarán:

—Ya veréis cómo os olvidáis —insistió—. Aunque desde luego no es culpa vuestra —añadió en un tono más amable—. Os olvidaréis porque no se puede hacer nada para remediarlo. Jamás ha habido ni un solo ser humano que, cumplido el primer año de edad, como muy tarde, siguiera acordándose. A excepción de ella, claro está. —Y con un movimiento brusco de la cabeza señaló a Mary Poppins. (TRAVERS, 2002: 71)

Aunque los bebés estaban empeñados en no olvidar el idioma de las cosas, cuando cumplieron el año solo podían comunicarse con el estornino mediante sílabas repetitivas como «gu», «ba-lu». Esta pérdida del conocimiento del idioma de los pájaros, así como la conexión directa con la naturaleza, recuerda a la caracterizada proyección de la inocencia de los niños en las obras de James M. Barrie, donde todos los niños, al nacer como pájaros, podían hablar con las aves y comprender el idioma de las hadas.

La experiencia vivida por John y Barbara es un reflejo de la falta de percepción de los mayores, muy parecido a lo que defendía James M. Barrie en sus obras sobre Peter Pan, y toda la percepción real de los bebés se les presenta a ellos como una fantasía, incapaz de percibir la realidad de aquellos que no son ellos. Mary Poppins es la única que puede acordarse, porque es diferente, es la Gran Excepción. Para los bebés, oír a las cosas y no entenderlas es lo peor que puede pasarles, consideran que cuando te haces mayor todo se estropea. De alguna forma se manifiesta una escena satírica donde la madre al escucharles llorar porque van a hacerse mayores interpreta por el comentario de Mary Poppins que les duele los dientes, por lo que al final los bebés, porque siente que deben respetarla, deciden callarse y hacer monerías. Ante esto la madre considera que ha sido ella quien ha logrado calmarles.

Dentro de la novela destaca el capítulo dedicado al personaje de la señora Corry, ya que refleja las características populares de la presencia de lo maravilloso en torno al

personaje de una bruja. Empezando por su espacio, el cual parece ser siempre ha estado en su barrio, pero los niños jamás la habían visto:

Jane y Michael (...) se encontraron frente a la tienda más rara que habían visto en su vida. Era muy pequeña y muy lúgubre. Bucles de papel descolorido colgaban en los escaparates y en los estantes, viejos palitos de regaliz y manzanas acarameladas muy duras y pasadas. Entre los dos escaparates se abría una puerta, muy pequeña y oscura, y por ella entró Mary Poppins empujando el cochecito, con Jane y Michael pegados a su espalda. Una vez dentro, vislumbraron un mostrador con encimera de cristal que ocupaba tres de los lados de la tienda. Bajo el cristal se alineaban hileras y más hileras de un pan de jengibre, oscuro y reseco, cuyos trozos estaban hasta tal punto tachonados de estrellitas doradas que la propia tienda parecía estar débilmente iluminada por ellas. Jane y Michael miraron a su alrededor tratando de averiguar cómo sería la persona que les atendería. (TRAVERS, 2002: 60)

Dos enormes mujeres llamadas Fannie y Annie, de rostro triste, que se expresaban de forma rara, como si no estuvieran acostumbradas a que las saludaran con cortesía. Al escuchar la voz de la dueña de la tienda, su madre, se ponen más tristes, asustadas e inquietas. La inquietud que presenta la madre de Fannie y Annie permiten identificar la figura de la dueña de la tienda con la función que ejerce el personaje de la bruja en los cuentos populares:

Era una mujer tan pequeña y cascada como su voz, y a los niños, al fijarse en su pelo ralo, sus piernas de alambre y su rostro arrugado y marchito, les pareció el ser más viejo del mundo. Sin embargo, cuando se acercó hasta ellos, lo hizo corriendo con la misma ligereza y vivacidad de una jovencita. (TRAVERS, 2002: 61)

Por su comentario, parece saberlo todo, ya que sabe quiénes son todos ellos, incluidos los gemelos, cuando además se identifica como alguien inmortal, ya que alega que nunca se llevó una sorpresa como esa desde el día en que se enteró de que Cristóbal Colón había descubierto América. Jane siente envidia porque la señora Corry llegue a recordar tantas cosas y cumplir tantos años. La señora Corry indica que su abuela es más vieja todavía, y que cuando se estaba creando el mundo ella misma tenía quince

años. Otro rasgo que la caracteriza es la amputación de sus propios dedos, acto violento cuya atrocidad se ve mitigada por el efecto de la magia, ya que hace esto porque sus dedos son de caramelo y volverán a crecer aunque no sabe de qué sabor serán sus dedos de un día para otro «Verás, querida, yo, como en cierta ocasión le dijo Guillermo el Conquistador a su madre cuando le aconsejó que no fuera a conquistar Inglaterra, prefiero arriesgarme.» (TRAVERS, 2002: 62).

Y después hizo algo pero que muy raro. Se partió dos de sus dedos y le dio uno a John y otro a Barbara. Pero no quedó ahí la cosa, pues en el espacio que había quedado vacío, crecieron de forma inmediata dos nuevo dedos. Jane y Michael lo vieron perfectamente. (TRAVERS, 2002: 61)

Mary Poppins alega que cualquier cosa que venga de la señora Corry solo puede sentarles bien, esta es la primera vez que se ve a Mary tratar con tanta cortesía a alguien, por lo que se denota que la señora Corry es una mujer muy poderosa. Trata de forma severa y muy estricta a sus hijas, incluso las llama lloricas y las acusa por pensar. Sin embargo cambia el tono con Mary y los niños, con mucha dulzura en su sonrisa y en los gestos para pedirles que se acercaran. Jane y Michael se sienten avergonzados de haber tenido miedo de ella y pensaron que, en el fondo, debía ser una persona muy simpática. La referencia a esta sensación recuerda a la misma que el cuento de Hansel y Gretel, donde la bruja les ofrece caramelos. De hecho, si no fuera por la presencia de Mary Poppins en esa atmósfera lúgubre, seguramente la sensación de los niños sería distinta.

Jane califica lo vivido en la tienda como algo increíble y la señora Corry le menciona que no es más increíble que otras cosas y le hace un guiño de complicidad a Mary Poppins. Se establece entonces una especie de código entre Mary Poppins y la señora Corry, ya que los niños revelan dónde guardarán las estrellas de papel del pan de jengibre que les ha vendido. «Luego, dirigió a Mary Poppins una larga mirada e inclinó levemente la cabeza. Mary Poppins la respondió haciendo lo propio. Daba la impresión de que se habían transmitido algún tipo de secreto.» (TRAVERS, 2002: 64). Al salir de la tienda y darse la vuelta, la tienda había desaparecido. «A partir de entonces estuvieron tan atareados mordisqueando el pan de jengibre (...) que se olvidaron por completo de lo *raro* que era todo aquello.» (TRAVERS, 2002: 64). Aquella noche Mary Poppins cogerá las estrellas de papel del cuarto de los niños y con la señora Corry pegarán con cola las estrellas en el cielo. Este acontecimiento maravilloso forma parte

del imaginario colectivo, ya que esta ocurrencia de pegar estrellas en el firmamento puede hacer referencia a la explicación de los padres a los hijos cuando estos preguntan quién puso las estrellas en el cielo y cómo o por qué lucen las estrellas en el cielo. Pensamiento que refleja Jane al preguntarse si son las estrellas las que están hechas de papel dorado, o es el papel dorado el que está hecho de brillo de estrellas.

Además de la caracterización maravillosa del personaje en sí de la señora Corry destaca la personificación de una estrella del cielo, Maia. «Y entonces, cuando se encontraban ya muy cerca de la salida, ocurrió la aventura» (TRAVERS, 2002: 93). Incluso Mary Poppins se sorprende al ver pasar fugazmente a una niña corriendo por la calle con la única ropa de un fino lienzo azul, la descripción de su ropa es un referente simbólico al lugar al que pertenece, ya que se describe como un jirón de cielo arrancado para cubrir su desnudez. La forma de reaccionar de la niña denota su origen no humano ya que no está familiarizada con los elementos artificiales, como el funcionamiento de la puerta giratoria, aunque se describe su forma de averiguarlo con una descripción ocurrente que se acerca a lo cómico: la niña se pone a dar vueltas y vueltas dentro de la puerta sin dejar de empujar para hacer que vaya más rápido y no paraba de reírse hasta salir despedida al interior de la tienda. Al encontrarse con Mary Poppins, Jane y Michael y les saluda como si les conociera de siempre, pero ninguno de ellos la reconoce, por lo que la niña se presenta como Maia, la segunda de las Pléyades.

Electra, la mayor, no ha podido venir porque está cuidando de Merope. Merope es la más pequeña y, en medio, venimos las otras cinco, todas niñas. Al principio nuestra madre se llevó una gran decepción por no tener ningún varón, pero ahora ya le da igual. (TRAVERS, 2002: 94)

Maia llama a los niños por sus nombres y les pide que piensen lo que significa que esté hablando con ellos. Esta estrella personificada se presenta como un personaje testigo con poder de observar desde su posición en el firmamento la vida de los niños Jane y Michael. Al recordar a los niños la explicación que les dio el padre sobre las siete Pléyades introduce un motivo narrativo al hecho de que no se vea la séptima estrella de las Pléyades desde la Tierra por ser muy pequeña. La explicación simbólica que da Maia relaciona las costumbres humanas y anula la justificación de la ley física: la séptima estrella, Merope, al ser la más pequeña no puede quedarse de pie toda la noche y se tiene que ir a la cama temprano. A su vez Maia introduce nombres populares que

hacen referencia a las Pléyades como las Hermanitas o las Siete Palomas. Merope incluye una expresión coloquial que se acerca a su imagen personificada al hacer referencia a que cuando Orión las lleva con él de caza se dirige a ellas diciendo: «¡Eh, chicas!».

La razón por la que Maia ha bajado a la Tierra se introduce por un hábito popular de la celebración festiva: viene a comprar juguetes para sus hermanas. No pueden salir mucho porque están muy ocupadas fabricando y almacenando los chaparrones de la primavera.

Bailando a su alrededor, ora corriendo junto a uno, ora junto a otro, los fue conduciendo hacia la sección de juguetes. A su paso, todo el mundo se paraba y se quedaban tan pasmados al verla que los paquetes que llevaban se les caían de las manos. (TRAVERS, 2002: 95)

Su forma de caminar recuerda a la actividad de las estrellas: «moviéndose a pasitos leves y veloces, como si aún estuviera titilando en el cielo.» (TRAVERS, 2002: 95). La gente es incapaz de reconocerla como la personificación de una estrella, hacen comentarios críticos ante su vestimenta, alegando que debería estar prohibido y que había que escribir una carta al *Times* sobre ello. Sin embargo, no sucede con todos los adultos, ya que los jefes de las secciones hacían una reverencia cuando Maia pasaba. El dependiente envuelve con papel de regalo, como si los regalos fueran para cualquier niño y cada juguete se relaciona con cada una de las Pléyades, como si tuvieran el mismo tipo de emoción y deseo que cualquier otro ser humano: para la mayor, que es muy hogareña, un hornillo de cazos plateados y una escoba a rayas para el polvo de estrellas; para Taygeta que le encanta bailar una comba; a Alcyone, que es muy callada y pensativa, el libro de *Robinson Crusoe*; a Celaeno un aro rojo y azul para que lo lance por el día y por la noche dé vueltas a su alrededor; para Asterope una peonza con ruido y para Merope un patito de goma azul con ojos amarillos. Michael se da cuenta de que Maia no tiene bolsillos, por lo que no puede pagar, así que Mary empieza a buscar en los suyos, ambos conscientes de las normas sociales, pero Maia parece ser que se mantiene exenta de pagar, dando sentido a la finalidad del día festivo desde un punto de vista infantil y no comercial: «Para qué están las Navidades sino para que todo se regale, ¿eh?» (TRAVERS, 2002: 96), Maia añade que arriba en el cielo no tienen dinero. El sentido de la festividad según el comentario de Maia se refleja en el hecho de

que Jane se da cuenta de que Maia no tiene ningún regalo para ella y empieza a buscar entre sus cosas, pero es Mary Poppins le pone sus guantes nuevos a Maia.

A continuación, Maia se dio la vuelta y tocó levemente las mejillas de Jane y de Michael. Durante unos instantes, formando un corro en aquella esquina batida por el viento, permanecieron quietos mirándose los unos a los otros como si estuvieran hechizados. (TRAVERS, 2002: 97)

«Maia se puso de puntillas, alzó los brazos y dio un pequeño salto en el aire. Comenzó a subir cada vez más alto, dando pasos en el vacío como si estuviera ascendiendo por unos escalones invisibles labrados en el cielo gris» (TRAVERS, 2002: 98). Todos los adultos se escandalizan al verlo y manifiestan expresiones que reflejan la reacción de sorpresa «no es posible», «absurdo». Hasta un policía se acerca y, al ver a Maia, la regaña y le indica que esas cosas no se toleran, porque es antinatural. De nuevo se manifiesta el rechazo de la aceptación de la fantasía desde la perspectiva adulta.

La metaliteratura es un recurso que aparece en dos capítulos de la novela. Uno de ellos es en el capítulo en el que Jane sufre dolor de oídos. Al encontrarse Jane tan mal por el dolor de oídos Michael decide contarle las cosas que suceden en la calle y descubre que hay una vaca en la calle, lo cual les sorprende y lo califican como algo raro. A lo que Mary responde que no es raro ya que la vaca es amiga de la vaca que tiene su madre y les pide que hablen de ella con más respeto. Se establece así una oposición ante la situación del perro de la señorita Alondra y de la vaca, donde Mary se pone del lado de los animales mientras el resto de la gente no.

—Fue hace mucho, mucho tiempo —dijo Mary Poppins, con ese tono de voz evocador que suele emplearse cuando se va a contar una historia. Hizo una pausa, como si estuviera rememorando acontecimientos ocurridos cientos de años atrás y, luego, sin quitar la vista del centro de la habitación, pero sin mirar a nada en concreto, prosiguió con todo soñador (TRAVERS, 2002: 35)

El capítulo cinco introduce el cuento de la Vaca Colorada, un recurso metaliterario que permite introducir una forma diferente de presentar lo maravilloso: lo que le sucede a una vaca y su intervención con el rey, donde la vaca es capaz de hablar con seres humanos, y relacionarlo con un acontecimiento real para Jane y Michael: la

aparición de una vaca en la calle, que no se comunica de ninguna forma con los niños, por lo que es imposible comprobar si aquellas características humanas que posee la vaca en el cuento permanecen en la realidad conocida. En conclusión, la historia del cuento maravilloso puede ser una justificación, como un mito o leyenda, ante el hecho de que la vaca camine por la ciudad, o una excusa para relacionar lo maravilloso en todos los ámbitos de la realidad conocida: el recurso popular del cuento permite introducir todo elemento sobrenatural posible sin que afecte a la percepción de la realidad.

Para presentar esta metanarración, Mary Poppins adopta un tono narrativo de cuento y se convierte en narradora desterrando la voz narrativa de la novela. El cuento es de tono infantil y describe la vida de la Vaca Colorada, a la que atribuye características humanas, como el hecho de que se comportaba como una señora, sabiendo diferenciar lo que estaba bien de lo que estaba mal, sin que hubiera término medio: las cosas eran o blancas o negras; o el encargarse por las mañanas de impartir clase a su hija la Ternera Colorada: a tener buenos modales, a mugir y aquello que es necesario para ser una vaca educada. También utiliza el simbolismo en la narración como describir los dientes de león como tiesos soldados de verde capota militar y gorra de piel amarilla.

Todos sus días eran exactamente iguales. Cuando una Ternera Roja se hacía mayor y se iba, llegaba otra para sustituirla. De modo que era perfectamente lógico que la Vaca Colorada pensara que su vida sería siempre igual a como había sido hasta entonces; de hecho, estaba convencida de que lo mejor que podía pasarle es que sus días siguieran así hasta que llegara el final de los mismos. (TRAVERS, 2002: 35-36)

Como la propia estructura de los cuentos surge un *algo* que modifica el ritmo y cambia, en este caso, la rutina de la vida de la vaca, «la aventura le salió al encuentro» (TRAVERS, 2002: 36). Y esto era que sin venir a cuento una noche la Vaca Colorada se pone a bailar como una posesa sin perder el compás: polca, baile escocés e improvisación. La vaca siempre había pensado que bailar era indecoroso pero al ser ella una vaca modelo eso no podía ser indecoroso. (La acción se valora por quien la realiza y no por la acción en sí). Para cuando se cansa y quiere dejar de bailar no le obedecen sus patas. La vaca utiliza la palabra «chocante» para describir la sensación. Esta situación recuerda al cuento ruso de *La niña de los zapatos rojos*, estos zapatos obligan a la niña

que se los pone a bailar hasta no poder más. Al cabo de una semana la vaca colorada piensa que va a volverse loca, por lo que decide ir a ver al rey quien está elaborando un nuevo paquete de leyes: setenta y dos leyes en una hora. A diferencia del cuento ruso, la vaca no siente miedo, sino cansancio y deseo de parar, ya que ella misma describe la situación como rara pero de una sensación agradable «Como si un chorro de risa me recorriera el cuerpo de arriba abajo» (TRAVERS, 2002: 38).

En el cuento de los zapatos rojos, la niña desobedece a su abuela y se le castiga por querer llamar la atención con los zapatos. Sin embargo, en el caso de la Vaca Colorada se da un elemento maravilloso y no fantástico, como en el otro cuento. La vaca tiene una estrella fugaz prendida de los cuernos, que es quien la hace bailar. Los cortesanos intentan arrancársela pero no pueden. El rey pide al secretario que mire en la enciclopedia si hay algo sobre vacas con estrellas en los cuernos. El gran libro verde de la enciclopedia está debajo del trono por si el rey necesitaba hacer una consulta (lo que se valora que el rey se preocupe por el conocimiento), pero no encuentran más que una historia popular de la vaca que saltó encima de la luna. Este presenta otro rasgo de la metaliteratura, se presenta la solución al problema del cuento con otro cuento, ya que cuando la vaca salta por encima de la luna, la estrella se desprende. Sin embargo se establece cierta diferencia entre ambos cuentos, ya que la Vaca Colorada se queja porque es un animal decente y respetable, como le han enseñado desde la infancia, dar saltos no es propio de una dama. No obstante, ante la necesidad de descansar, la vaca se justifica a sí misma dicha acción, siendo solo una vez no importaría que lo hiciera y ya que nadie, a excepción del rey, tenía por qué enterarse, podía permitírselo. Destaca la simbología del propio cuento, como es que el rey considera que la luna está al menos a una milla, ya que es capaz de verla desde el trono. La descripción del salto se caracteriza como algo «monumental» y a una velocidad «de vértigo», dado que la vaca sigue ascendiendo hasta alcanzar el espacio rodeadas de estrellas que giraban a su alrededor como grandes platos dorados se da una ruptura de la ley de la gravedad. Cuando se desprende de la estrella logra descender a la tierra de nuevo sin que esté bailando. Después de la experiencia comienza a sentirse insatisfecha y a disgusto. Ya no le valía la rutina, echaba de menos a la estrella ya que se había acostumbrado a bailar y al sentimiento de dicha que le proporcionaba. Comienza a perder el apetito y a agriársele el carácter, se ponía a llorar sin motivo. Su madre le cuenta que caen billones de estrellas cada noche pero en muchos sitios distintos así que no caen dos estrellas en

el mismo prado. Por lo que la vaca decide irse a buscar una. Mary Poppins con esta historia hace que los niños se justifiquen que la vaca esté paseando por las calles de la ciudad.

El capítulo que hace referencia a la Mujer de los Pájaros, una mujer que vende y alimenta a los pájaros en las escaleras de la catedral de San Pablo, permite presentar otro elemento metaliterario. En esta ocasión es Jane quien cuenta la historia de la Mujer de los Pájaros basándose en la referencia de su propia perspectiva y su información.

La Mujer de los Pájaros está siempre en la Catedral de San Pablo, en ese mismo sitio desde «los tiempos de Maricastaña» (TRAVERS, 2002: 55) y nunca pronunciaba otra palabra que no fuera: «¡Comida para pájaros a dos peniques la bolsa!» (TRAVERS, 2002: 55), algo que siempre llamó la atención de los niños Banks porque nunca decía otra palabra. «Le ocurría un poco como a los cucos que, por más preguntas que se les haga, solo saben responder: “Cucú”» (TRAVERS, 2002: 55). En cada ocasión uno de los niños le compra una bolsa, se van turnando, de esta forma Jane narra su historia:

Cuando todo el mundo se va a la cama (...) los pájaros bajan desde lo alto de San Pablo y se ponen a corretear por el suelo, mirando a ver si queda alguna miga para dejarlo todo bien limpio para la mañana siguiente (...) luego se bañan y se peinan las alas con las patas. Y una vez que han hecho eso, dan tres vueltas volando alrededor de la cabeza de la Mujer de los Pájaros y después se posan (...) en los hombros (...) y también en el sombrero (...) y en la cesta donde guarda las bolsas) y algunos en las rodillas. Entonces, ella les alisa las plumas de la cabeza y le dice a cada uno que tiene que ser un pájaro bueno. (...) Se lo dice en el idioma de los pájaros (...). Y cuando a todos les empieza a entrar el sueño y ya no pueden aguantar despiertos, extiende sus faldones, como hacen las mamás gallinas con sus alas, y los pájaros, poquito a poco, se van metiendo debajo. Y en cuanto ha entrado el último, la Mujer de los Pájaros, haciendo unos ruidillos parecidos a los que hacen las gallinas cuando empollan, se arrellana sobre ellos y los pájaros duermen allí hasta la mañana siguiente. (TRAVERS, 2002: 56-57)

Michael le pregunta a Jane si la historia es verdad, a lo que Mary Poppins responde que no, «que a todo respondía siempre que “no”» (TRAVERS, 2002: 57) y

Jane que sí «que siempre lo sabía todo» (TRAVERS, 2002: 57), lo maravilloso de la historia de Jane es probable pero nada más que la imaginación de la niña testifica que sea verdad.

Los animales adquieren un papel relevante en la novela de *Mary Poppins*. Algunos de ellos adquieren la capacidad de hablar, como es el caso de los animales del Zoo, lugar donde al anochecer sucede lo opuesto a lo conocido, como el hecho de que las personas estén en jaulas porque resultan peligrosas para los animales; o aquellos que identifican cada punto cardinal en la vuelta al mundo que experimentan Mary Poppins y los niños Banks. Pero no todos los animales adquieren habilidades sobrenaturales o capacidades que imitan las humanas, es el caso del perro de la vecina de la familia Banks.

Entre los animales que se presentan en la novela, destacan de la realidad cotidiana los pichones y palomas de la catedral de San Pablo. El acontecimiento de Jane y Michael dando de comer a los pájaros refleja la actitud de Mary frente a los pájaros comunes que es de desprecio:

Mary Poppins los llamaba a todos «gorriones», porque, como solía decir con tono muy engreído, a ella todos los pájaros le parecían iguales. Pero Jane y Michael sabían que no eran gorriones, sino pichones y palomas. Estaban las palomas grises, que eran quisquillosas y charlatanas como viejas abuelas; los pichones pardos, que tenían la misma voz ronca de los tíos; y otros verdosos y socarrones, como un padre cuando dice: «lo siento, pero hoy no puedo darte dinero». También había unas palomas color azul pálido, que eran tan ridículas y ansiosas como las madres. O al menos, eso era lo que Jane y Michael pensaban. (TRAVERS, 2002: 55)

Estas alusiones a características familiares forman parte de los prototipos familiares que forman parte del imaginario colectivo.

Cuando se acercaron, los pájaros volaban en círculos en torno a la cabeza de la Mujer de los Pájaros, pero, de repente, para hacerla rabiar, se alejaron todos a gran velocidad y se posaron en lo más alto de San Pablo. Una vez allí, se

empezaron a reír y volvieron la cabeza hacia otro lado, como si no la conocieran de nada. (TRAVERS, 2002: 55)

Mary Poppins, cuando los pájaros bajan para recoger las migas que les han dejado Jane y Michael, llama por su nombre de pila a uno de ellos, David, y le pide que lo haga con más delicadeza puesto que se le había caído una miga que acababa de coger. Manifestando así la importancia de los buenos modales. Dado que las palomas no se comportan con buenos modales, justifica que a Mary Poppins no le caigan bien. «Es de mala educación que una paloma o un pichón dejen algo en el plato.» (TRAVERS, 2002: 55).

La habilidad de Mary Poppins le permite a su vez tener una perspectiva distinta a la del resto de personajes. Así se refleja en el capítulo dedicado al perro de la vecina de la familia Banks. El perro de la señorita Alondra, Andrew, se describe como pequeñajo, lanudo y sedoso, el cual posee una vida de tanto lujo que podría ser el mismo *sha* de Persia disfrazado: duerme en un cojín de seda en el dormitorio; va en coche a la peluquería dos veces por semana; le daban nata en las comidas, y ostras a veces; tiene cuatro abrigo de varios colores, a cuadros y a rayas. «En resumen, que Andrew tenía a diario lo que el resto de los mortales solo tienen el día de su cumpleaños. Y, por cierto, que cuando era su cumpleaños, en lugar de una vela por cada año que cumplía, le ponían siempre dos.» (TRAVERS, 2002: 27). Toda la gente se ríe del perro por los caprichos a los que le somete su dueña, como comprarle botas de cuero para salir al parque. Michael dice que Andrew es un pánfilo, pero Mary Poppins lo niega. En ese momento la visión del narrador se centra en el perro, penetra en sus sentimientos y permite descubrir, dando una lección moral, que no se debe subestimar a nadie debido a los comentarios de los demás. Andrew respeta a la señorita Alondra, incluso la apreciaba, puesto que se debe sentir aprecio por la persona que ha sido tan buena con uno, a pesar del exceso de cariño que mostraba. Pero este tipo de vida le aburría, pues «hubiera dado la mitad de su fortuna, de haberla tenido, por poder comerse un trozo de carne roja bien cruda en lugar de las pechugas de pollo o los huevos revueltos con espárragos que solían darle para comer.» (TRAVERS, 2002: 27). Andrew es consciente de que no ha conseguido nada de lo que le dan, sino que vive esa situación por su dueña. En el fondo quería ser un perro normal y corriente pero no lo era, porque incluso había colgado en la pared del salón su pedigrí. El pedigrí recuerda a esa importancia por

las apariencias, esa tendencia aristocrática por destacar o ser más importante que otro por la línea sanguínea, lo cual se manifiesta en este capítulo desde lo absurdo que resulta esto protagonizando el capítulo con un perro. Andrew representa lo opuesto, él desea vivir su propio estilo, pero está sometido a los deseos de su dueña. Por esta razón siempre que podía se ponía en la puerta del jardín esperando a que pasara algún perro normal, pero cada vez que la señorita Alondra le veía le ordenaba entrar en casa para que se alejara de esos perros que ella consideraba unos golfos, y si no obedecía salía ella a cogerle, eso le daba mucha vergüenza a Andrew.

La moraleja de este capítulo se da en el reflejo de una relación perruna, una amistad tan válida como cualquier relación humana, en la que la diferencia de clases viene marcada más por un patrón externo (la opinión de la señorita Alondra) que por el deseo del protagonista. El mejor amigo de Andrew es «el perro corriente por antonomasia» (TRAVERS, 2002: 28). Un cruce de Airedale (perteneciente al grupo de los Terrier) y Retriever (un perro de caza), ambas razas son originarias de Gran Bretaña. Se describe su carácter al decir que ha sacado lo peor de ambas razas, tomaba parte en todas las peleas callejeras; se metía en líos con el cartero y el guardia; le encantaba meter el hocico en los desagües y en los cubos de basura; era la comidilla de toda la calle y la gente se alegraba de que ese perro no fuera suyo. Andrew siempre que podía, aunque eran pocas ocasiones, charlaba con él y le contaba cotilleos y se reía de forma grosera. Lo que sitúa dos personajes completamente opuestos: la importancia opresora de la pureza de sangre y la libertad del mestizaje que impide la atadura desde una perspectiva social. Andrew no puede elegir cómo vivir, pero su amigo sí y ambos sufren el rechazo de la gente, el primero por estar siendo mimado y el segundo por su comportamiento callejero. La atracción de Andrew se manifiesta en lo que no ha experimentado, en lo desconocido e imposible para él.

En una ocasión Jane y Michael encuentran a Andrew andando solo por el parque y sin abrigo y se dirige directamente a Mary Poppins para preguntarle una dirección. Es la primera referencia que se tiene de que Mary Poppins es capaz de hablar con los animales, lo cual explica la sorpresa de los niños. El perro se comunica mediante ladridos y Mary Poppins le responde dándole las indicaciones con normalidad, Andrew no adquiere la capacidad de hablar, lo mismo que sucede con Toto en el mundo de Oz, ya que esto implicaría introducir un elemento de ruptura ante la intención de una

simbiosis entre lo real y lo maravilloso, lo sobrenatural se une en simbiosis con la realidad conocida sin que esta manifieste un cambio brusco en su perspectiva. El tío de Mary Poppins puede volar porque está emparentado con Mary Poppins, otros personajes pueden experimentar los efectos de lo maravilloso por intervención de Mary Poppins, pero hay otras leyes que se superponen al poder de Mary Poppins, como es el caso del idioma de los animales y los elementos naturales, únicamente entendidos por Mary Poppins y los bebés. La limitación de esta ley se establece en aquellos animales que han sido conocido por los niños antes de la llegada de Mary Poppins, antes de que ella llegara nadie entendía el idioma de Andrew, pero el resto de animales que Jane y Michael conocerán, y con los que no mantendrán contacto después de la partida de Mary, tendrán la capacidad de hablar. De no ser así, y Andrew comenzara a hablar y a ser entendido por Jane y Michael, acabaría por crear una dimensión de fantasía en lugar de la realidad maravillosa que se manifiesta en esta novela para crear una realidad posible. Al marcharse Mary, se lleva consigo todo efecto maravilloso y crearía un grado de desesperación en Jane y Michael por intentar volver a hablar con el perro de la vecina. La clave de esta novela permite que Jane y Michael sean capaces de estimular su perspectiva de realidad y abrirla ante hechos maravillosos sin que su realidad conocida sufra un cambio permanente y brusco. Al marcharse Mary Poppins la sensación frente a la realidad conocida para Jane y Michael habrá cambiado, pero no para sus padres o el resto del mundo, por lo que tratar de hablar con el perro de la vecina sería considerado como un acto de locura que condenaría a la desesperación de los niños y al rechazo de la sociedad.

Una vez asimilado que Mary es capaz de hablar con los animales, la actitud de Jane y Michael se presenta como caprichosa, queriendo averiguar qué es lo que ha dicho Andrew ante el hecho de que Mary Poppins no quiera decirles nada. Mary deja que las cosas sigan su curso y los niños averiguarán que la intervención de Mary Poppins se establece desde un estado pasivo. Al llegar delante de la casa de la señorita Alondra la encontraron dando gritos y a sus doncellas y al jardinero de los Banks buscando por el jardín a Andrew. En ese momento llegó Andrew con su mejor amigo, sin hacer caso a las órdenes de la señorita Alondra, comienza a ladrar. Es Mary Poppins quien hace de traductora indicando que Andrew dice que no va a entrar a menos que entre su amigo con él, la señorita Alondra le pregunta que cómo lo sabe pues no se lo acaba de creer. Sin embargo, al ver que Andrew se va a marchar acaba por convencerse y acepta que

entre su amigo y cumple todas las condiciones que le transmite Mary Poppins por cada ladrido de Andrew, como el no llevar más abrigos.

Además del capítulo protagonizado por Andrew se da otro capítulo en el que los animales reciben el papel más importante del argumento. Mary Poppins manda a Jane y a Michael a dormir muy temprano, pero, una vez en sus camas, una voz les llama desde la puerta provocándoles sorpresa y susto. Ellos la siguen sin saber qué es, les lleva por las calles y callejones, por parques hasta llegar jadeando al Zoo. Un oso pardo les entrega la entrada que es gratis, porque son visitantes especiales. El oso puede hablar y lleva un gabán con botones dorados y gorra de visera. Michael se sorprende porque lo normal es que sean ellos quienes enseñen las entradas, a lo que el oso le indica que esa noche es al revés. El oso les indica a los niños que los animales solo salen de su jaula cuando el cumpleaños cae en un día de luna llena, gracias a ésta, podían observarlo todo con mucha nitidez. Todos los animales están recorriendo el Zoo libremente y en armonía, observan a una pareja de lobos charlando con una cigüeña. Jane observa algo chocante, todo estaba al revés:

Junto a la caseta del elefante, un señor viejo, muy grande y muy gordo, marchaba de un lado para otro a cuatro patas, cargando a sus espaldas dos filas de asientos paralelos en las que iban sentados ocho monos, a los que, aparentemente, estaba dando un paseo. (TRAVERS, 2002: 79)

Pero el señor viejo lo hace encantado, de hecho le ofende que Jane diga que normalmente son los animales los que llevan a los humanos. Los niños no saben de quién es el cumpleaños, pero ellos son considerados como visitantes especiales.

Se encuentran un león que dice ser el encargado de que se alimente a los humanos, guía a los niños mientras presume de haberse rizado para la ocasión. Cuando Jane ve los tirabuzones le pregunta si no es raro que un león se preocupe por ese tipo de cosas, a lo que el león responde que por ser el rey de la selva debe hacer honor a su cargo, un león siempre tiene que estar de punta en blanco. Todos los animales están reunidos en un mismo lugar y en las jaulas se encuentran las personas. En una de ellas dos caballeros maduros con sombrero de copa y pantalones a raya subían y bajaban por las rejas mirando ansiosos el exterior; había niños de todas formas y tamaños como bebés vestidos con largos faldones, los animales meten sus colas y patas para que los

niños les toquen o una jirafa mete su cabeza para que un niño le haga cosquillas en el hocico; en otra jaula había tres señoras viejas vestidas con impermeables, una hacía punto pero las otras dos gritaban a los animales amenazando con sus paraguas y pidiendo el té. Jane y Michael localizan en una de las jaulas al almirante Boom que corría de un lado a otro de la jaula soltando improperios relacionados con la navegación. El león les comenta que esas personas son personas perdidas o rezagadas, personas que se quedaron dentro cuando cerraron las puertas y permanecen en las jaulas ya que alguno se volvía agresivo, como el almirante Boom. Cuatro osos pardos les llevan alimentos a las personas de la jaula, van vestidos como el oso de la entrada. A los bebés botellas de leche; a los niños bizcochos y donuts; tostadas con mantequilla para las señoras y a los caballeros costillas de cordero y natillas. Cada animal parece cumplir una función, por ejemplo, un pingüino les pregunta si se les ocurre un verso que rime con «Oh, Mary, querida» para el cumpleaños. «Todo el mundo espera que, siendo yo un pingüino, componga algo muy erudito, y no quisiera decepcionarles.» (TRAVERS, 2002: 83).

En la Casa de las serpientes se encuentra sentada en un tronco, con todas las serpientes alrededor, Mary Poppins. Al ver a los niños Mary no se sorprende sino que les regaña por no llevar el abrigo. Todos los animales notan una presencia, las serpientes se levantan sobre sus extremos y aparece una cobra real que se acerca a Mary Poppins para besarla en la frente.

Entonces, la cobra real se volvió hacia los niños, que no pudieron reprimir un escalofrío al comprobar que tenía el rostro más pequeño y arrugado que jamás habían visto. (...) aquellos ojos, extraños y profundos, parecían atraerlos como un imán. Eran unos ojos muy estrechos y alargados, de mirada oscura y somnolienta. (TRAVERS, 2002: 84)

Jane y Michael tienen sensación de estar delante de una reina, sensación que no tuvieron con el león, que es el rey de la selva. El oso pardo le indica a Jane que la Cobra real es la reina de la jungla, gran señora de su mundo, el más sabio y terrible de todos ellos. Les indica también que Mary Poppins es prima segunda por parte de madre de la Cobra real. Ésta le regala a Mary una de sus pieles para que se haga unos zapatos, un bolso o una cinta en el sombrero. Se escucha una campana que anuncia que debe realizarse la Gran Cadena. Esto consiste en que los animales forman un corro alrededor

de Mary en el centro del Zoo y entonan cánticos de la selva entrando y saliendo del corro haciendo cabriolas y se agarran a los brazos y alas como los bailes en cadena de los lanceros. Jane le pregunta a la Cobra real si los animales entre ellos son enemigos, la Cobra real le contesta que no en el cumpleaños de Mary Poppins.

puede que en última instancia comer y ser comido vengan a ser la misma cosa. Mi sabiduría me dice que seguramente es así. Todos estamos hechos de la misma materia, no lo olvidéis, tanto nosotros los de la selva como vosotros los de la ciudad. La misma sustancia está presente en todo: en los árboles que se yerguen sobre nosotros y en las piedras que pisamos, en las aves, en las bestias, en las estrellas; todos somos uno, todos nos movemos hacia un mismo fin. Acuérdate de eso, pequeña, cuando ya te hayas olvidado de mí. (TRAVERS, 2002: 88)

Los niños notan que la voz de la Cobra real se va alejando y escuchan que sus padres están diciendo que se han quedado dormidos. Se podría considerar que la voz de la Cobra real fuera la de la madre y la del oso pardo la del padre transformada por el estado de sueño. Sin embargo los niños tendrán referentes para dudar que haya sido un sueño, como que ambos hayan soñado con lo mismo. Jane indica que no pueden haber soñado lo mismo, coinciden en todos los detalles, por lo que tiene que haber sido *real*. Mary niega que estuviera en el Zoo aquella noche pero Michael descubre que Mary lleva un cinturón dorado y escamoso de piel de serpiente en el que se puede leer: «Para Mary Poppins, del Zoo».

El último capítulo se anuncia con el cambio de viento, ya no viene del Este sino del Oeste, el señor Banks indica que es un viento cálido, algo que altera a Jane y Michael, pero, como todo sigue igual, dejan de preocuparse. Estando Jane en el jardín, Michael baja corriendo montando escándalo y es porque Mary Poppins le ha regalado la brújula a Michael. Esto le hace pensar que ocurre algo malo. En ningún momento de la tarde se muestra enojada a Mary y siempre responde con voz distraída. Aquella tarde se levanta un viento muy fuerte y Mary Poppins, después de arreglar la habitación les dice que va a pedirle a Robertson Ay que le limpie los zapatos, que la esperen ahí. Sin embargo, al tardar tanto, se asoman a la ventana y ven a Mary Poppins con el abrigo y el sombrero puestos, con su bolsa de viaje y el paraguas. Jane encuentra un paquete debajo de su almohada, era marco ondulado de madera donde estaba el retrato de Mary Poppins

pintado por Bert, además de una nota donde le indica que como Michael tiene la brújula, que ella se quede con el retrato.

Imágenes en el lenguaje

El hecho de que la narración proyecte una serie de acontecimientos relacionados con una perspectiva de lo maravilloso llega a hacer dudar al lector de si el lenguaje empleado es figurado: «Y, a continuación, [Mary Poppins] se puso a limpiar la habitación a tal velocidad que, más que un ser humano, parecía un torbellino con cofia y delantal» (TRAVERS, 2002: 77), o forma parte de la descripción literal y por ello se trata de un acto de lo maravilloso. Esta duda surge debido a que la intervención directa del narrador es escasa, aunque en su intervención llega a veces a relacionarse directamente con el lector: «Conviene, sin embargo, que antes de seguir adelante os diga algo sobre cómo era la casa de al lado.» (TRAVERS, 2002: 26). El narrador utiliza en ocasiones un tono infantil: «[Mary] Le dirigió luego una sonrisa al zapato, pero lo hizo de tal manera que este no pudo por menos que darse cuenta de que aquella sonrisa, en realidad, no iba dirigida a él» (TRAVERS, 2002: 10), la escasa descripción hace difícil escrutar el rostro de Mary, saber qué piensa. A su vez, el narrador utiliza la expresividad y emoción de Mary Poppins para reflejar actitudes sociales de la realidad de Londres y para reflejar el efecto que la propia Mary causa en los demás mediante la comparación. Como en la ocasión en la que admira un dibujo de Bert donde se describe cómo le hace sentir al cerillero.

—¡Oh, Bert, es una auténtica maravilla! —Y por la forma en que lo dijo le hizo sentir que el cuadro podía figurar con todo derecho en la Real Academia de Bellas Artes, que es una sala muy grande donde la gente cuelga los cuadros que ha pintado. Todo el mundo acude allí para verlos y, tras quedarse mirándolos durante un buen rato, se dicen los unos a los otros:

»—¡Lo que cuenta es el concepto, amigo mío, el concepto! (TRAVERS, 2002: 10)

Se establecen relaciones también con el lenguaje popular, como es el hecho de que Mary Poppins y Bert se terminen la montaña de pasteles de mermelada para que les diera suerte o que la señora Corry mencione que le dará a Mary Poppins y a los niños

una docena de fraile, entregándoles trece panes. José Martínez Sousa³³⁹ explica de dónde viene esta expresión. Un fraile pide una docena de huevos para repartir entre tres personas, para el primero pide la mitad de doce (es decir, seis huevos), al segundo un tercio de doce (cuatro huevos) y al tercero un cuarto de los huevos (tres huevos). La suma total de los huevos repartidos es trece, no doce. Otro referente es el cuento de la herencia del granjero, quien deja a sus tres hijos once vacas a repartir con la condición de no partir ninguna vaca. Un vecino cede una vaca para que sean doce vacas y pueda resolverse la repartición sin problema de la herencia cumpliendo la partición de la herencia: al primero la mitad de las vacas (seis), al segundo un cuarto de las vacas (tres) y al tercero un sexto de las vacas (dos). Al hacer la suma los hijos se llevan un total de once vacas y el vecino puede llevarse a su vaca. De esta forma, utilizando el número total de doce (la docena) es posible tratar sobre una sucesión aritmética dando como resultado trece. Sin embargo aritméticamente está mal planteado, dado que la suma de las fracciones da trece doceavos en el caso del fraile, y doce onceavos en el caso de las vacas, la suma de las fracciones debe ser igual a la unidad (a trece treceavos, doce doceavos u once onceavos)³⁴⁰. Este juego matemático solo es válido en el uso del lenguaje, que permite crear la expresión «una docena de fraile» para hacer referencia a un total de trece unidades en lugar de doce.

A su vez, los personajes plantean situaciones poco convencionales, como es el caso del tío de Mary Poppins:

—Según tengo entendido, lo normal en estos casos es empezar por el pan con mantequilla —dijo [el señor Peluca], dirigiéndose a Jane y a Michael —, pero, dado que es mi cumpleaños, vamos a hacer las cosas al revés; que para mí

³³⁹ Instituto Cervantes Virtual. Sección de «Rinconete»:

http://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/diciembre_98/01121998_03.htm (03/01/2017).

³⁴⁰ En el caso del fraile: $6+4+3 = 13$

$1/2 + 1/4 + 1/3 = 13/12$ cuando el resultado tiene que ser $12/12=1$ pues fraccionar implica dividir la unidad.

En el caso de las vacas $6+3+2= 12$

$1/2 + 1/4 + 1/6 = 11/12$ cuando el resultado tiene que ser $11/11$

siempre ha sido la manera más correcta de hacer las cosas. Así que... ¡a por el pastel! (TRAVERS, 2002: 21)

El realizar las cosas al revés, al contrario de realizarlas como se está acostumbrado, recuerda al guiño de «las cosas son posibles», aunque uno no esté acostumbrado a verlas de esta manera, como sucede en el caso de lo maravilloso.

Las descripciones del narrador se fusionan en muchas ocasiones con la mente de Jane y Michael, como es el caso de la imagen del pescadero, quien tiene una cara tan triste que daba la impresión de haber estado llorando. A lo que se exponen justificaciones que vienen por parte de los niños: Jane piensa que era debido a alguna pena secreta que le había perseguido desde la juventud y Michael que le había dejado marcado para toda la vida el hecho de que su madre le hubiera alimentado solo a base de pan y de agua. Como también sucede en el caso de la información adicional de la catedral de San Pablo: el arquitecto de la catedral de San Pablo tenía nombre de pájaro, Sir Christopher Wren, ya que *wren* es «chochín» y que esta es la razón por la que vivían tantos pájaros cerca de la catedral. También se menciona que Wren no es familiar de Jenny, ya que en una canción infantil se narra el cortejo entre un chochín y un petirrojo cuyo título es “Cock Robin and Jenny Wren”. En esta novela se hace referencia a otra canción en el caso de que el delfín ha llamado a su cría Ranita y a que siempre se pierde, como en una canción de la rana que se iba de cortejo, le dejara o no le dejara su padre.

Las imágenes del lenguaje forman parte de la simbología infantil, la expresividad de los niños haciendo referencia sobre todo a su mundo de juegos, como en la ocasión en la que Jane tiene dolor de oídos y le describe a su hermano Michael que el dolor es como tener armas disparando en la cabeza, a lo que su hermano pregunta si son cañones y ella responde que son pistolas de juguete, lo que despierta el interés de Michael por tener dolor de oídos de lo emocionante que sonaba. Incluso el sufrimiento encuentra una manifestación del juego infantil.

En el capítulo en el que Mary Poppins y la señora Corry pegan estrellas de papel en el cielo, Jane y Michael describen esta acción como algo alucinante. En la vigésimo tercera edición de la Real Academia Española de la lengua se recoge la acepción de «alucinante» como «fantástico» y «asombroso». Entienden por qué les han quitado las

estrellas, pero a Jane le gustaría saber si las estrellas estaban hechas de papel dorado o si el papel dorado estaba hecho de estrellas.

Algunos de los diálogos de los personajes presentan cierta confusión comunicativa, como es el caso de la señorita Alondra, quien cada vez que se encuentra con los niños Banks les saluda preguntándoles «¿Cómo estamos hoy?» (TRAVERS, 2002: 37) a lo que Jane y Michael nunca están seguros de si les preguntaba cómo estaban *ellos* o cómo estaban ella y Andrew. Estas rupturas lingüísticas son aprovechadas por el narrador para crear situaciones, como sucede con la Vaca Colorada en presencia del rey. Este pregunta «Caramba, ¿qué tenemos aquí?» (TRAVERS, 2002: 47) aunque sea una pregunta retórica la Vaca Colorada responde motivada por su buena educación que es una vaca. «—*Eso* ya lo veo. No soy ciego» (TRAVERS, 2002: 47). Dentro de la dinámica del cuento, se establece una fórmula de diálogo entre el rey y sus cortesanos, quienes repiten a coro cada frase que dice el rey. El rey intenta hacer que la vaca deje de bailar ordenándoselo, ya que es un rey y tiene poder, pero la vaca no lo consigue a pesar de esforzarse para obedecer al rey, esto es debido a que el sometimiento de la vaca no depende de seguir una norma lingüística, como es la función apelativa que utiliza el rey, sino que es una acción provocada por intervención maravillosa de una estrella.

Dentro de la simbología del imaginario colectivo es significativo que la dirección del viento que se relaciona con Mary Poppins sea el Este. En *El libro de Merlín. Un libro de magia, encantamientos y conjuros* se trata la simbología de lo maravilloso en cada uno de los elementos naturales: Fuego, Agua, Tierra y Aire los cuales se relacionan con sus respectivos símbolos y a cada uno de estos elementos se les asigna un punto cardinal, el Fuego con la vara y su punto cardinal es del Sur; el del Agua es la copa y se le asigna el Oeste; el de la Tierra es el pentáculo³⁴¹ y su punto cardinal es el Norte; y el de Aire es la daga y viene del Este. De hecho, en una ocasión Mary Poppins indica a Michael que habría podido desaparecer en menos que canta un *twink*, algo que ni los niños ni el lector reconoce, no se sabe si se refiere a un acto o a un animal, por lo que es posible que la referencia no sea real, sino maravillosa, conectando así a Mary Poppins con elementos que forman parte de lo maravilloso. Mary Poppins parece no controlar el

³⁴¹ Pieza de metal grabada con símbolos mágicos, normalmente con la estrella de cinco puntas.

tiempo por el calendario dado que no recuerda el cumpleaños de su tío ni hay ninguna otra alusión que dirija la vida de Mary Poppins más que los horarios concretos de atender a los niños, sus días libres y su partida la marca el cambio del viento.

Los acontecimientos maravillosos se dan a partir de la intervención e influencia de Mary Poppins, sin embargo, destaca en el argumento los objetos que conectan con esta perspectiva maravillosa: el bolso de Mary Poppins, la medicina que cambia de sabor según quien la tome, los cuadros de Bert, el abrigo de la señora Corry tachonado de monedas de tres peniques, monedas que se pegan al abrigo como por arte de magia; las estrellas de papel que se convierten en estrellas del firmamento; la brújula no solo les indica la dirección sino que es capaz de llevarles instantáneamente al lugar que quieren ir; etc.

El bolso de Mary Poppins tiene cerradura, es un bolso que llama la atención a los niños y se sorprenden cuando Mary Poppins abre el bolso y está vacío. Para los niños está vacío, para Mary Poppins no, y así lo demuestra al sacar un delantal blanco y todos sus efectos personales, hasta una butaca plegable. Lo que más llama la atención de los niños es una botella de medicina dado que cambia de color y sabor dependiendo de la persona que lo vaya a beber. Para Michael tiene color carmesí y sabor de helado de fresa; para Jane es de tonos plateados, amarillos y verdosos y de sabor de zumo de lima; para los gemelos John y Bárbara es leche y para Mary Poppins ponche de ron. La bolsa parece no tener fondo ya que de él ven sacar toda la ropa de Mary Poppins, un álbum de postales e incluso una cama plegable. «Todo aquello era tan sorprendente que no se les ocurría qué decir. Pero los dos sabían que algo extraño y maravilloso había sucedido en el número diecisiete de la calle del Cerezo.» (TRAVERS, 2002: 7).

En referencia a la descripción de lo maravilloso destaca la propia expresión de Mary Poppins al hacer referencia al cuadro de Bert: «—Esta vez, Bert, has pintado un cuadro verdaderamente maravilloso» (TRAVERS, 2002: 13). Resulta llamativo que utilice la palabra «maravilloso» justo después de haber experimentado una aventura y su alabanza llena de orgullo a Bert. Lo que apoya la teoría de la necesidad de la presencia de Mary no solo para que la magia se lleve a cabo, sino para que los propios personajes manifiesten alegría.

En la aventura dentro del cuadro que ha pintado Bert no se indica en ningún momento que esté todo ello construido por tiza. Quizá porque el cuadro es solo el puente entre espacios reales. Es decir, el lugar a donde van existe de verdad, pero el medio de transporte es lo maravilloso. Esto se manifiesta cuando llegan a la salida del cuadro, la cual queda indicada por una puerta blanca, elemento lógico costumbrista de la realidad, pero su construcción es de gruesas líneas de tiza, es imposible que por dibujar una puerta, este dibujo cumpla la función de la puerta, a excepción de que sea en una dimensión maravillosa o en la realidad posible de Mary Poppins. Esta dimensión es identificada por Mary Poppins con el País de las Hadas, referente que para los niños es Cenicienta y Robinson Crusoe, y ya que Mary Poppins no se ha encontrado con estos personajes del imaginario colectivo, los niños niegan que haya estado en el País de las Hadas, a lo que Mary Poppins les responde que cada uno tiene su propio País de las hadas. Al igual que *Never-Neverland* era un mundo constituido por los sueños de los niños, existe un País de las Hadas distinto para cada uno.

Destaca la atribución de características humanas a elementos inanimados para crear un efecto de fantasía: «A lo largo de toda la tarde, la casa permaneció tranquila y en silencio, como si estuviera pensando en sus cosas o, quizá, soñando» (TRAVERS, 2002: 69). O en este mismo capítulo, número nueve, otorgándole al sol la capacidad de hablar y de actuar por voluntad. Y en el capítulo de las compras de Navidad donde vuelve a confundirse el lenguaje narrativo si es figurado o está mostrando un efecto de lo maravilloso.

La Reina de las Hadas que había en el árbol de Navidad, así como todas las demás muñecas, les sonreían tristemente, como diciendo: «¡Qué alguien me lleve a su casa». Y los aeroplanos, batiendo sus alas, parecían decir con voz de pájaro: «¡Queremos volar! ¡Queremos volar!» (TRAVERS, 2002: 93)

CONCLUSIÓN: EL LENGUAJE IMAGINARIO EN *MARY POPPINS*, DE PAMELA LYNDON TRAVERS

Mary Poppins presenta una dimensión de un mundo posible distinto al visto en las demás novelas. Esto es así porque la acción se sitúa en el referente real de Londres. Es el personaje de Mary Poppins quien trae consigo los efectos de la experimentación de una realidad diferente, una realidad combinada con lo maravilloso.

Tras el análisis de la novela de *Mary Poppins* se observa la función de la autora por cohesionar elementos de la realidad conocida en una manifestación de lo maravilloso dentro de la propia realidad conocida, de tal forma que la sensación del lector se manifieste en una situación de sorpresa pero de no tan rápida asimilación, sino que se establece como una búsqueda de la propia creencia del individuo a considerar si lo que sucede es real o parte de la imaginación de los niños. La realidad posible de Londres permite que la asimilación de los acontecimientos tenga su contrastiva con las leyes naturales experimentables en cada momento. Esta creación ficcional de la novela parte de un juego de sentidos, donde la percepción será la que permita conectar los referentes reales con la dimensión posible que Mary Poppins atrae con su llegada.

Toda la novela se ve inmersa en un juego de continúa referencia a lo maravilloso del imaginario colectivo, al fin y al cabo es posible conectar cada acción de lo maravilloso con su referente real: la brújula para llegar a otro sitio; la medicina tiene el sabor favorito de aquél que lo va a tomar; los animales hablan para comunicarse con los niños; el gas de la risa te hace flotar; el paisaje del cuadro es un lugar que puede ser visitado; la estrella Maia tiene que comprar regalos para sus hermanas, etc.

La atención se centra en el personaje de Mary Poppins en su relación con los niños Banks, Jane y Michael poseen mayor protagonismo que sus hermanos gemelos. La perspectiva infantil de los niños, la asimilación de la realidad como un juego encuentra su vínculo directo con la manifestación de lo maravilloso, algo que parece complejo de establecer en simbiosis con la perspectiva adulta, a excepción de la propia Mary Poppins, de su amigo Bert y su tío Albert, porque estos, a pesar de ser humanos están relacionados directamente con la vida privada de Mary Poppins; o el caso de la señora Corry y sus hijas, ya que ellas forman parte de ese mundo de lo maravilloso.

Las limitaciones de la realidad encuentran su superación por intervención de la presencia de Mary Poppins. La autora introduce elementos de fantasía como es la presencia de animales que hablan o la personificación de una estrella en una niña; el deseo cumplido de los niños de volar. Así como la ruptura dimensional del espacio en la vuelta al mundo. Todos ellos conectados siempre sobre la base de una referencial real.

Pamela L. Travers logra conectar el imaginario colectivo, los conocimientos populares con la realidad de los niños Banks con el fin de no presentar una realidad de

lo fantástico, sino que construye una realidad posible como reflejo de la magnificación de la imaginación de los niños. La propia madre considera que los niños pueden imaginar cosas extraordinarias y bonitas, pero es la sensación de realidad que experimentan Jane y Michael ante estos hechos maravillosos lo que hace posible tratar sobre una realidad posible. Es reflejo de la realidad conocida por el lector donde lo maravilloso convive con lo que no es maravilloso. Por esta razón la autora decide presentar la realidad conocida como la conoce el lector y de interconexión constante con cada hecho maravilloso.

La dependencia de los niños Banks implica la capacidad de ellos por extralimitar sus sentidos ante las experiencias vividas con Mary Poppins, puesto que están en constante contacto con ella.

Al igual que en mundo de Oz no se duda en ningún momento de la realidad de las circunstancias, por ejemplo, los niños llegan a preocuparse porque el oso polar pudiera comerles. Ninguno de los niños interviene directamente en la manifestación de lo maravilloso, ni siquiera en sus sueños, sino que son entes pasivos, meros espectadores que observan e intervienen de vez en cuando con el permiso de Mary Poppins.

El paso de la realidad conocida a la realidad posible en esta novela se establece con la llegada de Mary Poppins y aunque su despedida pudiera significar el fin de los acontecimientos maravillosos, la percepción de la realidad por parte de los niños ha cambiado y no se presenta ninguna transición que pueda negar esto, salvo el cambio del viento y el hecho de que al irse Mary Poppins la realidad volverá a ser cotidiana.

El lector reconoce la realidad posible en *Mary Poppins* no por el espacio en el que suceden las cosas, sino por la referencia directa de la protagonista con los acontecimientos maravillosos. Para el lector, Mary Poppins es quien posee la magia, como un hada madrina, como una bruja que decide a voluntad intervenir para que su magia se proyecte con el fin de entregar a los niños Banks una nueva visión de la realidad y la identificación de lo maravilloso en la propia realidad.

CONCLUSIONES GENERALES

La controversia entre el realismo y el antirrealismo se manifiesta en la crisis literaria que existe entre el Modernismo y Postmodernismo, así como el rechazo de la crítica estructuralista por los estudios postestructuralistas. Una situación de constante lucha trata de encontrar un estado de calma en la pos-postmodernidad. La imaginología es un término que defiende Daniel Ferreras Savoye en su libro *Beyond Literary Studies. A Counter-Theoretical Approach* que sirve para describir este nuevo enfoque estructural que toma la literatura como objeto de estudio que permite incluir la narrativa no tradicional y manifestaciones poéticas como el cine y los cómics.

La aceptación de una narrativa no tradicional no implica el desapego por la literatura, sino que enriquece su crítica al convertirse este producto no tradicional en la manifestación de una influencia literaria. Para que esto sea posible es necesario ser consciente de una herramienta fundamental: el imaginario colectivo. Si no existiera un imaginario colectivo y el ser humano no tuviera la capacidad de reinventarlo, hacerle crecer en imágenes con sus rescrituras y proyecciones, no sería posible la creación de un mundo posible ni una literatura antirrealista.

La etapa post-posmoderna trata la existencia de un imaginario colectivo como la implicación consciente de la aceptación de que todo lo que constituye la imaginología, las imágenes creadas, no puede ser destruido. Sino que a lo largo de las épocas se ve modificada su manifestación siguiendo la tendencia de los movimientos artísticos, literarios. En el momento en el que la creación de un personaje popular se convierte en arquetipo y sus elementos literarios conformen un mito literario en sí, esta creación y sus características comienzan a formar parte del imaginario colectivo superando los condicionantes de existencia de su época, pero esto se logra mediante la adaptación a las nuevas formas de manifestación de la época a la que sobrevive. Por lo que puede considerarse que para poder tratar el lenguaje imaginario como herramienta de análisis en la estructuración de un análisis crítico literario es necesario conocer qué elementos permiten esta adaptación: como lo es el empleo del lenguaje imaginario, la creación de mundos posibles, pero sobre todo el concepto de verdad y de representación de la perspectiva literaria en el movimiento antirrealista.

La postura antirrealista permite reconocer los distintos referentes en una obra literaria. Es decir, la perspectiva del lector en la creación literaria como tal permite considerar el hecho de que los elementos narrativos de dicha creación compartan referentes de algo ya conocido. Lo conocido podría formar parte del imaginario colectivo o de los propios conocimientos culturales del lector, no obstante, siempre existirá un referente real conocido que pueda ser considerado común para todos los receptores de la obra, y también que este referente real haya sido modificado ficcionalmente permite establecer un referente para el antirrealismo. El antirrealismo es la forma de continuar creando sobre lo ya creado, es decir, permite la ilusión de originar nuevas obras literarias en base a reinventarlas. Tal es la cantidad de referentes que el lector establece y que pueden nombrarse en una obra literaria que crea la ilusión de vivir en un constante recuerdo, el objeto literario hace recordar lo ya conocido. Al igual que la polémica entre el realismo y el antirrealismo se manifestaba a través de la definición de la realidad o qué se considera como real, el concepto de verdad y su perspectiva realista y antirrealista, la post-posmodernidad permite desarrollar una actitud que relacione una perspectiva crítica analítica en base a que se establezcan referentes constantes en la obra literaria y permita desarrollar una actitud de rechazo o asimilación de los cambios y la evolución de los referentes originales. Como sucede en el caso de las reescrituras de los cuentos populares, o las continuas referencias a los arquetipos y mitos literarios como simbología de conceptos reales. Un ejemplo sobre dicha sensación constante de pervivir en un recuerdo de lo conocido es el fenómeno de la distopía. La distopía que describe un apocalipsis donde el ser humano es condenado a vivir en una realidad sin disponer del desarrollo de la tecnología, donde se pone a prueba su capacidad de supervivencia, pues los medios para alimentarse han sido reducidos al mínimo, el recuerdo de los recursos de los que disponía influirá en su perspectiva presente. El hombre no puede olvidar lo conocido, como los ordenadores, como el uso de la electricidad, las energías renovables y no renovables, el sistema social comunitario, etc., el ser humano no creará otra realidad, sino que reinventará creando en base de lo ya conocido. Tratará de construir los modelos ya conocidos, tratará de superarlos, pero partirá del recuerdo. Esta conciencia no genera frustración, sino la capacidad del individuo por reinventarse a sí mismo a través de las manifestaciones literarias y artísticas, progresando en la construcción de referentes del imaginario, rechazando aquellas rescrituras que no se adapten desde la tradición con armonía al propio desarrollo de la contemporaneidad del individuo y su cultura.

A continuación se presentarán unas conclusiones generales, ya tratadas y comentadas a lo largo del trabajo, de los capítulos que conforman este estudio donde se destacará lo más relevante de este trabajo de investigación.

El estudio de la polémica entre el realismo y el antirrealismo en el primer capítulo permite comprender cómo el acercamiento a las corrientes filosóficas del pensamiento permite relacionar conceptos como la existencia, verdad y la perspectiva del individuo en relación con el objeto como parámetros de asociación al movimiento tanto realista como antirrealista a partir de la ontología y la relación epistémica entre el concepto de verdad y su valor dentro del sistema global, así como la existencia de la realidad ajena a la percepción del individuo, el estudio de los hechos científicos como la formulación teórica de éstos.

En el estudio teórico de los movimientos realista y antirrealista se establece la concepción del antirrealismo como lo opuesto al realismo o como la combinación de la realidad y la intervención de lo fantástico y lo sobrenatural en la realidad.

La verdad desde una perspectiva epistémica se convierte en el medio para analizar el grado de verdad de la realidad tanto desde un sentido objetivo como desde un sentido subjetivo. En el sentido subjetivo, una creencia es racional si esta creencia pertenece y se basa en la razón del agente, su creencia se forma en la cordura de su razón. Mediante esta apreciación, la realidad y la antirrealidad deben su categorización a la teoría del conocimiento. La teoría del conocimiento justifica las creencias en las diversas categorías de la percepción de la realidad, creando con esto tres tipos de antirrealidades metafísicas: la primera es la negación de la existencia *per se*; la otra es la negación de algo como comúnmente se considera que es y, por último, la «postura global» que niega que haya una manera de determinar que el mundo es independiente de sus representaciones (oraciones, pensamientos, percepciones, creencias).

El concepto de realismo queda justificado por la experiencia, mientras el concepto de antirrealismo se vale de la lógica. La concepción propia de los objetos desde el conocimiento se encuentra en una continua recreación de la comprensión de los enunciados que definen dichos objetos, es decir, las conexiones que se establecen entre el significado y significante no en el campo denotativo en sí, sino en sus variables connotativas.

La crítica del antirrealismo no se encuentra solo de forma generalizada, sino que la producción literaria también plantea los mismos problemas de pensamiento a la hora de analizar la ficción realista y diferenciarla de la antirrealista y cómo dicha polémica influye a la hora de analizar las características del lenguaje imaginario y su producción literaria en el ámbito antirrealista. La tarea del crítico literario se encuentra no en el estudio de la mente del sujeto, sino en cómo la mente del sujeto se manifiesta en la creatividad literaria y esto implica la representación de las formas en las que el hombre se relaciona con el mundo. La creación ficticia permitirá la representación de la realidad así como concebir una antirrealidad y, a su vez, la existencia de la antirrealidad será independiente de los valores de sugestión de cualquier individuo o incluso a la propia existencia de la realidad. El grado válido de la ficción no quedará determinado por la realidad en sí ni la verdad de la realidad, sino por la verdad de la ficción que puede encontrarse en la realidad creada/representada.

Un razonamiento que permite considerar como verdadero los hechos de la ficción está basado en la intención de la autoría. El narrador es la herramienta que utiliza el autor para hacer dudar al lector si puede fiarse del punto de vista del propio narrador. Una vez asimilados los elementos de la narración como un acto interpretativo sus referentes simbólicos quedan perpetuados en el imaginario colectivo. El antirrealismo, como dimensión paralela, dual o independiente de una realidad creada a partir del proceso de la imaginación, ofrece a la obra literaria una forma de interpretar el sentido a partir del conocimiento y el grado de verdad que se establece en el texto. El autor puede desarrollar rasgos espaciales narrativos que determinen la creación del mundo ficticio. Dentro de esta manifestación literaria la creación del espacio narrativo, el mundo antirrealista, queda definido por sus distintas características, ya sea relacionado con lo sobrenatural o maravilloso (fantasía); o aquellos que presentan un vacío creador, el cual despierta lo insólito o extraño puro (lo fantástico); lo maravilloso instrumental o científico (ciencia ficción); o lo sobrenatural aceptado en el mundo real conocido (lo real posible), como queda explicado en el segundo capítulo. Así lo fantástico se define por el efecto de duda que se genera en el texto y permite coexistir la presencia de lo sobrenatural en la realidad bajo el efecto impactante de la sorpresa que genera miedo en el individuo. No debe confundirse el término fanático con la fantasía como denominación general del movimiento antirrealista. Los primeros estudios que englobaron las teorías antirrealistas en la literatura parten de una propiedad

característica de *lo fantástico*: la *intromisión* de un elemento dentro de la realidad que genera un choque con esta, y conduce a la manifestación de un sentimiento concreto en el lector, conectado a su vez con la conducta del protagonista. La fantasía afecta por su característica sobrenatural que es aceptada dentro del universo narrativo. Las leyes sobrenaturales son aceptadas como parte de la construcción ficcional y deben mantenerse dentro de los límites de la verosimilitud, donde la sorpresa no genere ningún tipo de incertidumbre, pues si no sería considerado como fantástico y no como fantasía. Es conocido que dentro de la corriente del antirrealismo destaque el realismo mágico y lo real maravilloso como las manifestaciones literarias más desarrolladas y conocidas en el mundo hispanoamericano y que presentan una dualidad frente a lo fantástico y la fantasía.

En la literatura antirrealista el narrador juega con la oposición de dimensiones a la lógica del mundo racional y, por ello, rompe las leyes del orden natural del mundo conocido. En el realismo mágico la realidad se torna mágica, como sucede con el mito, todo lo sobrenatural está sujeto a las leyes naturales del mundo: el prodigio, el milagro, lo extraño y todo aquello que no forma parte de la normalidad, causando en el lector la sorpresa y por su manifestación exabrupta como parte de lo real. El realismo mágico parece acercarse a lo fantástico, pero en lo fantástico el hecho que se percibe como sobrenatural es una sensación que genera miedo por aquello que no se comprende, mientras que en el realismo mágico lo sobrenatural rompe con la realidad presentada sin generar la duda en el individuo. Por otro lado, lo maravilloso es aquello que siempre ha estado inmerso en los elementos realistas pero que en un momento dado han pasado inadvertidos y al surgir presenta un cambio en la perspectiva del individuo, presentando lo sobrenatural como una ley natural inconscientemente perceptible desde el principio, los elementos sobrenaturales llegan a confluir con el componente realista de forma armoniosa. Así pues, el realismo mágico presenta una categoría del movimiento antirrealista dentro de una realidad posible, mientras que lo real maravilloso se presenta dentro de los rasgos de la categoría narrativa de lo maravilloso exótico, completamente imbuido en el imaginario de la cultura popular, es decir similar al modo que presenta la fantasía, lo sobrenatural de las leyendas y mitos.

Para la creación de un mundo posible es necesario considerar el lenguaje imaginario como la herramienta más importante. Ya que este se vale de la proyección

de imágenes que trascienden a la crítica y se consolidan dentro de un público universal y de una cultura popular. El lenguaje imaginario como recurso permite la proyección de ideas y conocimientos que se representan en la creación de un mundo imaginario. Con ello, manifiesta una percepción ficticia a través del texto literario. Así pues, lo imaginario como tal carece de limitaciones, excede la racionalidad llegando al extremo de la universalidad del inconsciente, pero a su vez, lo imaginario quedará limitado al tratar de ser racionalizado, de buscar sus referentes para identificarlos con conceptos racionales. Por este motivo debe excluirse de ese amplio campo una serie de limitaciones para establecer los rasgos de su lenguaje y sus normas de uso. El lenguaje es utilizado para una comunicación, por lo tanto, su aplicación no puede exceder el grado de entendimiento, debe ser válido para los comunicantes a la par que se busca reflejar lo simbólico.

El conjunto de las formaciones semióticas funcionales conlleva a la constitución de un lenguaje aislado, por lo tanto, la interconexión de los elementos del espacio semiótico conforman una realidad. Otra forma de construir una realidad es a través de la ley de la simetría especular, donde los objetos reflejados tienen en su estructura interna planos de simetría y asimetría con respecto al modelo. El estudio de los distintas formas de construir una realidad a partir del texto permite la aprehensión del espacio semiótico en el ámbito cultural. El mundo de ficción es el mundo real del universo textual proyectado por el texto de ficción. Siguiendo los postulados de la semántica de operadores modales, se establece al mundo como metáfora dentro del dominio semántico.

La tradición literaria del *nonsense* se manifiesta dentro de lo popular. Este tipo de expresión artística se encuentra en la tradición popular, reflejado en las canciones de los niños para sus juegos, lo que lleva a adquirir al *nonsense* el gran auge en la literatura infantil. La función que cumple este tipo de literatura con respecto al lenguaje y su relación con el mundo infantil es la de «jugar» con las posibilidades del lenguaje, pues este recurso permite quebrar las normas lingüísticas en la comunicación y producir un efecto subversivo para establecer el orden en la propia creación literaria al generar un lenguaje particular y la creación de un texto ambivalente del que se vale el escritor para la recepción del texto tanto por niños como por adultos.

Concretamente en la creación de mundos posibles dentro del modo narrativo de la fantasía el espacio se relaciona directamente con lo sobrenatural aceptado. Lo sobrenatural es elemento relacional en la fantasía, el cual permite constituir una serie de mundos posibles. A su vez, estas instancias se diferencian entre ellas por presentar en sí mismas una epistemología diferente a la hora de concebir el mundo mediante las relaciones que se establecen con la percepción de la realidad.

Las rescrituras de los cuentos populares, los libros de *Alice* de Lewis Carroll; *Peter Pan* de James Barrie; *The Wonderful Wizard of Oz* de Lyman Frank Baum y *Mary Poppins* de P. L. Travis han sido objeto de crítica desde dos puntos de vista: el constituido principalmente por estudios psicoanalíticos, para aquel que toma una actitud crítica frente al absurdo de la obra; y aquel otro que plantea la obra como un objeto de estudio de un libro dirigido a niños, por lo tanto, estos textos no parecen ser un objeto atractivo para la crítica literaria. Sin embargo, las características de estos libros trascienden sus épocas; sus personajes pueden llegar a considerarse arquetipos; los hechos que acontecen en su argumento como mitos literarios de una cultura popular; los elementos y otros personajes llegan a trascender para adoptar por sí mismos una simbología patente como objeto de estudio o como manifestación visual en el mundo y sus relaciones; cada uno de estos textos presenta a su vez la creación de un mundo posible como manifestación artística. Todo esto es así porque forman parte del imaginario colectivo del ser humano, el cual establece distintas relaciones entre el individuo y el mundo que le rodea, constituir su perspectiva de la realidad y hacer referentes a las relaciones sociales que experimenta en su día a día.

Las líneas de las posturas comentadas anteriormente, la psicoanalista o el estudio de la obra dirigida al niño, tienen como punto de intersección la creación imaginística, ya sea con el fin de manifestar el juego del *nonsense*, ya para constituir simplemente un entretenimiento para niños; por ahondar en lo subversivo de los textos; o bien por el interés por el uso del lenguaje imaginario que permite la creación de mundos posibles capaces de adaptarse y trascender en la literatura popular. Todos estos mundos posibles comentados anteriormente, así como la referencia al mundo posible que es el espacio en los cuentos populares o de hadas, presentan en sí mismos un sistema epistémico de representación de la realidad conocida. La creación de estos mundos permite desarrollar y emplear como recurso todos los elementos y características conocidas del imaginario

colectivo y se vale del lenguaje imaginario para desarrollar la competencia de la obra creada y su aceptación en la literatura de la producción del antirrealismo. El lenguaje es la herramienta que permite converger el imaginario y la noción de mundo posible para aportar una, tal vez no nueva pero sí menos tratada en lo que a imaginario se refiere, percepción ficticia a través del texto literario.

El estudio de estas imágenes en las obras seleccionadas comienza por sus distintas manifestaciones en su paso del «mundo real» al «mundo posible». En las novelas de Alice, en *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* el lector es consciente de la existencia de un mundo al otro lado del espejo y Alice atraviesa literalmente el espejo, donde el material sólido del espejo se transforma y permite la conexión de ambos lugares como si se tratara de una puerta. En *Alice's Adventures in Wonderland* la entrada a un mundo posible se marca en el tiempo físico de la caída en la madriguera.

Estas mismas relaciones se establecen en las diversas novelas que presentan la proyección de un mundo posible y que forman parte de la producción literaria antirrealista. En el caso de *Peter Pan and Wendy* los niños Wendy, John y Michael ya conocen el mundo de *Never-Neverland* pues forma parte de sus sueños y de los cuentos populares de un niño que vuela, que vive con las hadas y que nunca crece, Peter Pan. La llegada a este mundo de *Never-Neverland* es física, es decir, los niños llegan volando a este mundo posible gracias a un elemento sobrenatural: el polvo de hadas. Se establece así una relación directa entre el tiempo transcurrido en ambos mundos, por lo que la dimensión del tiempo, sometida a las mismas leyes en ambos mundos, permite reconocer ese espacio no como la manifestación de un sueño, sino como la materialización del propio mundo posible al que no tienen acceso los adultos.

Con respecto a *The Wizard of Oz* la llegada al mundo posible de Oz se realiza mediante un acontecimiento natural, un tornado. La niña llega volando porque un tornado ha desplazado su casa. El acceso al mundo posible de Oz, como el de *Never-Neverland*, es limitado. Mientras que al mundo de *Never-Neverland* los adultos no pueden acceder, en el caso de Oz parece que ningún ser que no posea la capacidad de volar puede llegar a ese mundo, pues está rodeado por un desierto que no es posible atravesar. En el mundo real de Dorothy, Kansas, la magia solo es referencial por la literatura popular, pero la magia es real en el mundo posible al que llega, Oz. Aunque lo

sobrenatural sea conocido en ambos mundo, su percepción es diferente y eso permite tratar la separación que se establece en ambos mundos, en Oz un individuo que no posee magia se hace pasar por mago gracias a que conoce lo que es la magia. La magia del Mago es ilusoria, no es «magia real» pero el efecto sobre la creencia de la gente tiene los mismos efectos que la «magia real». En el mundo de Oz las máquinas construidas por el hombre, lo real, es aceptado y permanece físicamente en el mundo, pero nada que provenga de ese mundo posible puede formar parte del mundo real dado que la convivencia de lo sobrenatural con la realidad de Kansas no es aceptada.

Por el contrario, en el mundo posible de la novela de *Mary Poppins* la manifestación de la magia en el mundo real sí es posible y es aceptada por aquellos que experimentan lo sobrenatural dentro del mundo real. Mary Poppins es una mujer que trae a la vida ordinaria de unos niños elementos sobrenaturales. Mary Poppins no es caracterizada como bruja, hada o maga, tampoco como figura popular antirrealista conocida en la realidad de los niños, sino que es una mujer con un oficio realista: es niñera. Por lo que lo sobrenatural encaja en el mundo referente de la realidad no como un acto espontáneo cuya manifestación real solo parecía posible en la ficción, sino que dicho acto es aceptado por la perspectiva de los niños en base a la figura real de Mary Poppins. No se produce ningún tipo de viaje como en las novelas mencionadas previamente, es Mary Poppins quien se presenta en la realidad de los niños, por lo que no es posible establecer relaciones paralelas entre un mundo real o un mundo posible. En este caso son los elementos sobrenaturales, que al ser aceptados generan lo maravilloso, los que constituyen el propio mundo real como un mundo posible. Al ser una realidad que forma parte del pasado con respecto al momento presente del estudio, permite caracterizarse como una realidad posible, es decir, un mundo posible que concibe una percepción del mundo y que proyecta aquello que pudo haber sucedido.

A partir del empleo de un lenguaje imaginario para constituir un mundo posible, se realiza un análisis del empleo de imágenes y la manifestación del lenguaje de las distintas obras literarias en los capítulos siguientes. Así pues, los mundos literarios se constituyen a partir de la rescritura en el caso de los cuentos populares y la recepción y su influencia posterior en el imaginario colectivo en el resto de obras literarias. Cada mundo constituye sus propias normas que se reflejan en sus manifestaciones textuales. Los mundos que visita Alice están gobernados por leyes matemáticas y la vuelta a la

realidad provoca alivio y, a su vez, un desencanto. Carroll a través de la ficción en la forma literaria rompe el modelo de la convención de la literatura infantil, pues las realidades que se perciben son apariencias de realidades, simulacros fantásticos e imágenes de la realidad supeditadas en muchos casos a la aplicación de leyes matemáticas y manifestadas a través del espacio de un mundo subterráneo, el cual es explicado mediante un lenguaje imaginario y cuyo un referente real en su proyección permite la creación de un mundo posible. Mientras que en el segundo libro el mundo se proyecta al otro lado del espejo, es decir, el lado opuesto pero simétrico de la realidad y donde se manifiesta el juego de las inversiones extrañas del espacio y del tiempo. Alice trata de razonar cada uno de los sucesos que experimenta. La proyección del imaginario permite crear una nueva existencia donde se rompen las técnicas del lenguaje conocido por unas nuevas, y donde la aplicación de leyes científicas, cuya manifestación no era posible, se ve proyectada en un lugar donde la experiencia permite que sea no solo posible, sino también demostrable. Como ya se ha mencionado en el capítulo donde se analizan estas obras, Lewis Carroll difumina de forma deliberada las relaciones entre fantasía y realidad para crear diferentes mundos basados en distintos modelos de organización: un mundo organizado en un espacio fantástico de referencia y en otro en un espacio realista de referencia. La manipulación de los espacios de referencia en los mundos que visita Alice para confundir la diferencia entre realidad y fantasía se basan primeramente en que los elementos aparezcan en el sueño y, después de ser soñado, describir la sensación experimentada como si la situación se hubiese dado en realidad, por lo tanto, solo difieren las dimensiones en las que los elementos son contemplados. El orden es impuesto a los acontecimientos para que el lector acepte la situación, y el metatexto técnico, además de reconstruir la situación, permite llamar la atención sobre el mundo presentado, un mundo posible con sus propias reglas, tan coherentes que pueden considerarse como válidas y posibles. Lo que cabe destacar es lo que sucede dentro de esos mundos pues, al relacionarlos con el mundo «conocido», permite establecer una serie de elementos imaginísticos y transmitirlos mediante un nuevo lenguaje para la constitución de dichos mundos dentro del imaginario colectivo.

Con respecto a la rescritura de los cuentos populares, su tradición y pervivencia en la cultura popular, permite destacar la importancia de la función del imaginario colectivo en la ficción por la similitud de los elementos literarios y su relación directa con la literatura popular. Los cuentos populares trascienden en el tiempo y gracias a las

nuevas tecnologías también en el espacio, de tal forma que se potencia el carácter universal de los cuentos dentro de la cultura popular, permite asimilar un lenguaje imaginario, al que se recurre de forma inconsciente al encontrarse con una nueva rescritura del propio cuento, y se convierte en objeto de estudio para la crítica literaria.

Así pues, destacan distintos elementos literarios en cada cuento popular que ha trascendido en el imaginario colectivo, en el caso de *Caperucita Roja* ha sido la caperuza roja, sin embargo, esta referencia no se encuentra en el cuento original, la única referencia original es el color rojo pero no en la vestimenta, sino en el vino y la sangre de la abuela de la niña. La astucia del lobo frente a la ingenuidad así como la personificación del lobo y su habilidad por imitar la voz humana y, por último, el tema de la falsa abuela. Este último tema es el que ha generado más rescrituras del cuento. Lo que permite la identificación del cuento es la suplantación de la identidad de la abuelita con el objetivo de que la niña sea devorada.

En el caso de *La Bella y la Bestia* destaca la alegoría de la belleza del personaje femenino, vinculada a su carácter bondadoso y la transformación del personaje masculino, la bestia se vincula con el concepto de las apariencias como objetivo de la búsqueda de la belleza interior: revelando así la función del mito del amor. A este fin se le unen otros elementos como el espacio aislado del mundo donde vive la bestia; la cautividad de la bella, la nostalgia del hogar, la promesa rota debido al olvido y la pérdida del ser amado al haber roto la promesa. Aquellos elementos literarios que perviven en su reescritura es la transformación de la bestia, quien habitúa a ser un personaje noble que ha sido hechizado. Dicha transformación permite relacionar el concepto de lo antinatural, monstruoso, lo deforme, lo feo, siniestro y desagradable con el poder que genera en forma de terror. A su vez, la transformación del animal ha dado lugar al origen de otro cuento y su propia tradición dentro del imaginario, como es el caso de *The King Frog* o *The Princess Frog*.

La referencia inicial en *Blancanieves* es el origen de la protagonista dentro de la ficción. El origen de la protagonista siempre es un misterio, nunca se revela quién es el padre e incluso la madre se sorprende al descubrir que está embarazada. Además se mantiene la descripción física de la protagonista: blanca como la nieve, pelo negro como el ébano y labios rojos como la sangre. Blancanieves, al igual que otros personajes tradicionales de cuento, se ve privada de la vida que le corresponde y debe

huir para salvar la vida. Este prototipo permite identificarla con el propio cuento de *La Bella Durmiente*, pues ambas protagonistas deben permanecer escondidas del resto del mundo, son malditas con la muerte dormida y su salvación dependerá de un elemento externo, como en el caso de Blancanieves escupir el trozo de manzana, y no de su propia determinación, bondad o inteligencia como sucede en otros cuentos. Otras conexiones entre las diferentes rescrituras de Blancanieves son la envidia del personaje antagonista; la ausencia del salvador en todo el cuento y su aparición cuando Blancanieves está muerta; la presencia de los siete personajes que refugian a Blancanieves, a veces gigantes, a veces enanos, aunque es la figura de los siete enanos la que ha pervivido en el imaginario colectivo. La acción narrativa que ha pervivido dentro del imaginario colectivo ha sido la obsesión de la madrastra debido a sus celos por matar a la protagonista para proclamarse a sí misma como la más hermosa. La acción narrativa ha permitido conservar entonces la huida de Blancanieves, el objeto delator y la muerte dormida. Estos son los elementos que permiten reconocer las rescrituras del texto dentro de la tradición popular del cuento.

El cuento de *Cenicienta* es reconocido por la historia de una niña maltratada y condenada a servir como criada a su madrastra y sus hermanastras. Cenicienta encontrará la felicidad, con la intervención mágica de su hada madrina, a pesar de que el elemento del zapato haya pervivido en la tradición, es posible encontrar diversos objetos que hacen referencia a este hecho: la identidad, por lo general oculta, de Cenicienta queda simbolizada por el objeto. Lo mismo sucederá con el personaje del hada madrina, pues en otras rescrituras se trata de un animal o de un árbol, pero siempre habrá un personaje mágico que protege y concede deseos al personaje protagonista. Estos son los elementos más importantes dentro del imaginario colectivo en la tradición popular del cuento de *Cenicienta*. Dentro de las reescrituras del cuento siempre está presente la muerte o completa ausencia de la madre biológica y la, sino completa, sí pasiva, ausencia paterna. La tradición del imaginario conserva el castigo de la madrastra y hermanastras de Cenicienta.

Al hacer referencia a la obra de *Hansel y Gretel* directamente el imaginario conecta las imágenes de dos niños perdidos en el bosque que encuentran una casa de chocolate y una bruja les quiere comer. En los cuentos originales y en sus rescrituras aparece el tema del canibalismo. Si no se lleva a cabo, al menos se hace referencia a

ello. O bien es un ogro, una bruja o un gigante quienes quieren devorar a los niños, o es la figura materna quien cocina al niño y se lo da de comer al padre. En la tradición del imaginario se conserva la acción del canibalismo pero se anula la figura materna que asesina al niño para conservar al personaje de la tradición de la fantasía: una bruja o un gigante. Aunque dentro de la tradición popular contemporánea se conserve el ideal negativo de la madre que abandona a sus hijos, se anula el ideal negativo del agente que realiza infanticidio y tampoco obliga a la figura paterna a cometer canibalismo. La magia o el intelecto del protagonista consiguen anular el final trágico perpetuando el final feliz, bien porque los niños regresan a casa con la solución al problema de su pobreza; porque el niño asesinado recupera su forma humana; o bien porque el niño asesinado consigue su venganza. En muchas de las rescrituras se encuentra la motivación del argumento debido a los celos. La motivación inicial del abandono de los niños, justificada por la falta de alimento, se conserva en las rescrituras modernas, bien sea por abandonarles directamente en el bosque o porque los padres eluden sus responsabilidades y esto cause la muerte del niño.

La rescritura del cuento de *Barba Azul* conserva la tradición donde el protagonista masculino pone a prueba a la mujer para que demuestre ser una esposa fiel. Sin embargo, en otras rescrituras el personaje principal conserva una personalidad malvada, cuyo objetivo es asesinar a su esposa. En este caso, la curiosidad adquiere otro matiz, ya no es una costumbre a criticar en la mujer, sino que la curiosidad le permite encontrar la manera de salvarse de la muerte y permite su evolución de heroína pasiva en su creación original a heroína activa en sus rescrituras. Aunque la magia no se repite en todas las rescrituras, es un elemento importante pues se manifiesta de formas diferentes: en el objeto delator reaparece la sangre después de ser limpiada; el protagonista llega a ser un brujo; los guisantes y lentejas germinan en muy poco tiempo para que la mujer pueda encontrar el camino de vuelta a casa de su padre. Cabe destacar que el rasgo físico de la barba azul se ha conservado en el título del cuento, pero no así en sus rescrituras, pues las características que permiten identificar el cuento de *Barba Azul* dentro del imaginario son la propia acción del protagonista de asesinar a las mujeres y la curiosidad de la propia mujer.

Lo que queda por destacar en la conservación de la tradición popular en el imaginario colectivo de los cuentos es el triunfo del bien sobre el mal, la bondad frente

a los celos, la pureza frente a la avaricia, etc. y la imposición de un final feliz sobre el trágico. La evolución de las rescrituras busca hacer pervivir estos rasgos pero apaciguando en la narración lo escabroso en el siglo XX, pero en el siglo XXI las rescrituras llegan incluso a retomar la acción violenta del cuento popular y recrearse en la violencia justificando el placer por lo escabroso, rasgo que no se reflejan en los textos originales. Las rescrituras de los cuentos populares en la época actual van más allá de la historia conocida sobre el propio protagonista, dando lugar a establecer como foco principal al antagonista cambiando así la perspectiva que la tradición popular ha marcado al lector, quien actualmente se atreve a juzgar y dudar de la tradición narrativa de los cuentos populares, pero no de los elementos del imaginario colectivo.

En la creación de mundos posibles dentro de la tradición popular destacan las novelas seleccionadas. Los ya mencionados mundos de las novelas de *Alice* se establecen como una relación directa con el mundo conocido; mientras *Neverland* es una proyección de los sueños de los niños, cuyo camino está vetado para los adultos; *Oz* se encuentra dentro del mundo conocido pero aislado y la realidad de *Mary Poppins* es una proyección de un mundo posible en simbiosis con el mundo conocido.

Así pues, la ficción que presenta la novela de *Peter Pan and Wendy* presenta la manifestación de la mente de un mundo infantil donde se encuentra un niño capaz de vencer las reglas de la realidad conocida, como el crecimiento físico. Presentando así la dicotomía de esta novela que proyecta la tendencia del autor por lo sobrenatural, donde todo efecto de la fantasía sobre lo real es aceptado. Los niños utilizan el referente real: Londres, las historias que les cuentan y las propias aventuras que se inventan, para dar forma a ese mundo imaginario y la manifestación de lo maravilloso en *Neverland*. A la dicotomía de la realidad y la antirrealidad se añade un juego de contrastes cuya fuente se encuentra en la mente del niño: el juego de Peter Pan y los Niños Perdidos se basa en la simulación de la realidad y sobrepasar las limitaciones de aquello que esté permitido en la realidad. Mientras que para los niños el juego tiene un límite, no es así para Peter Pan, quien es capaz de sobrevivir con la única herramienta de la imaginación, llegando a «burlar» las leyes naturales. Como parte de esta dicotomía se sitúa la comprensión de la fantasía como parte de la realidad de *Neverland* y todos los hechos sobrenaturales son descubiertos por primera vez por el lector: el efecto

de lo sobrenatural a través de la creación de los códigos del lenguaje en los protagonistas; la asimilación de características humanas a objetos; la actitud infantil se contagia en todos los personajes; la ambigüedad en la narración de los sucesos generando la duda y permitiendo la creencia de que «todo es posible» creando así la atmósfera para el inicio del relato fantástico y su conversión en lo maravilloso dentro de un mundo cuyas reglas se basan en el juego infantil y la materialización de los elementos oníricos en el mundo posible, el cual los niños han conocido gracias a los sueños y el lector por su importancia en el imaginario colectivo.

Con lo que respecta a otras creaciones de mundos posibles destaca Oz como un mundo aislado dentro del mundo conocido que además de constituir sus propias normas presenta su historia. La división en territorios marca sus simbologías y tradiciones así como sus leyendas. Pero además, en su narración se descubre la tendencia del autor por cohesionar elementos del mundo conocido en la propia creación maravillosa de Oz y también por realizar una creación original en su obra. El mundo de Oz se presenta como un lugar inalcanzable para la voluntad del hombre. Como foco se sitúan cuatro personajes protagonistas: Dorothy y sus tres compañeros: el Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y el León Cobarde. Todos ellos manifiestan su autonomía y buscan un objetivo personal. Aquellos que poseen magia se presentan como entes activos, pero Dorothy y el resto de personas sin magia o alguna habilidad especial como pueda ser el Espantapájaros o el Hombre de Hojalata, o los animales que hablan, son entes pasivos receptores de los fenómenos sobrenaturales que conviven con ellos. Además, la narración de esta novela permite la superación del imaginario colectivo en los personajes principales ya que se relacionan directamente con la realidad conocida: el espantapájaros es un objeto humano que en este mundo de Oz cobra vida; el cuerpo del leñador es de material inanimado pero al presentarse en forma humana cobra la habilidad del movimiento y el León Cobarde es capaz de hablar. La manifestación de la magia en Oz recopila los fenómenos y casos de los cuentos maravillosos de la tradición popular, pero para magnificar el efecto de lo sobrenatural, Baum decide presentar la realidad conocida no como la conoce el lector, sino disminuyéndola a una perspectiva no solo neutral, sino carente de color y risa, una realidad de apariencia mustia y marchita debido al tono grisáceo.

Un último ejemplo sobre creación de mundos posibles se encuentra en la novela de *Mary Poppins*. Esto es así por la inmersión de lo sobrenatural en el mundo conocido, situado en una época que ya en el momento presente del estudio ha quedado en el pasado, dando lugar así a la proyección de una realidad que pudo haber sido. A diferencia de los casos anteriores, en esta ocasión la magia no se encuentra en la creación de un mundo ni en nuevas leyes del mundo posible, sino en la presencia de la protagonista: Mary Poppins, siendo ella el canal mediante el cual lo sobrenatural se manifiesta rompiendo las leyes físicas conocidas. La sensación del lector se manifiesta en una situación de sorpresa y pero no tan rápida asimilación, sino que se establece como una búsqueda de la propia creencia del individuo a considerar si lo que sucede es real, dado que los acontecimientos se sitúan en un lugar conocido: Londres, o parte de la imaginación de los niños. Pero una tendencia u otra no elimina la constante alusión a elementos del imaginario colectivo ni tampoco la constitución de su efecto maravilloso sobre la realidad. Esta aportación a la creación de un mundo posible presenta el imaginario colectivo como reflejo de la magnificación de la imaginación de los niños.

Para finalizar este apartado de conclusiones es posible mencionar las conexiones que se establecen entre la creación de los mundos posibles y la manifestación del lenguaje imaginario como herramienta que revela la productividad del movimiento antirrealista y su vinculación con la realidad conocida.

Se establecen conexiones oníricas en el conocimiento de los mundos de *Alice* y de *Peter Pan*. Al igual que Alice en las novelas de Lewis Carroll, Peter Pan en la novela de James M. Barrie ha decidido dejar el mundo real, los niños Darling siguen a Peter Pan y ellos, como Alice, permanecerán un tiempo limitado en el mundo posible. Esto se relaciona con la tendencia antirrealista de considerar que la realidad es una ilusión, una proyección de la mente, pero esta experiencia no puede constituirse como tal si carece de su referente real, la ilusión necesita su base real. Por lo que de alguna forma parece ser que el movimiento antirrealista y el realista manifiestan un vínculo ficcional cuya existencia no depende de la decisión del teórico ni del autor ni del lector: siempre hay un espacio real de referencia en cada una de estas obras: ya sea Londres, Oxford o Kansas.

Por otro lado, los protagonistas muestran cierta autonomía, pero se manifiesta de forma distinta en cada uno de ellos según sus necesidades: Alice desea llegar al jardín

que ha visto a través de la puerta y alcanzar el final del tablero para convertirse en reina; mientras que el objetivo de Dorothy está basado en su necesidad por regresar a su casa cuanto antes; Peter Pan toma la decisión de no someterse a las normas de la realidad porque no desea crecer y Mary Poppins posee el poder necesario para conservar en la relación de lo real y maravilloso las normas tradicionales sociales que provienen de su educación y comportamiento social de una época victoriana. En *Wonderland* y el mundo *Through the Looking-Glass* existen pocas referencias de seres maravillosos, no obstante tanto en Oz, como en *Never-Neverland* y en el Londres de Mary Poppins, se encuentran numerosos personajes maravillosos: brujas, un mago en Oz; hadas y sirenas en *Never-Neverland* y brujas como la señora Corry en *Mary Poppins*.

En todos los casos en los que se manifiesta el mundo posible se genera la duda, pero solo en aquellos casos que se produzca la manifestación del miedo es donde se crea el efecto fantástico, por lo que estas novelas se presentan como textos fronterizos de lo fantástico. El paso hacia el modo narrativo de lo maravilloso y la manifestación del tiempo y del espacio dependen de la influencia de la creación del propio mundo, en el caso de las novelas de *Alice* y de *Peter Pan* se ven influidos por el espacio onírico, en el caso de Oz y de la realidad posible de Londres se ven sometidas según las leyes de la realidad conocida aunque éstas puedan trastocarse según el poder del personaje, como es el caso de Mary Poppins que es capaz de controlar el desplazamiento instantáneo con ayuda del objeto de la brújula.

Wonderland y el mundo *Through the Looking-Glass* establecen sus creaciones en base a referentes conocidos, como el jardín al que quiere llegar Alice y el tablero de ajedrez. Dichas creaciones se ven afectadas por las sensaciones que percibe Alice desde el exterior, como queda sugerido por las hojas de árbol que caen sobre ella y la niña visualiza las cartas de una baraja o el hecho de zarandear a la Reina Roja y sin que haya cambio espacial sea el gatito negro el que se encuentre en su lugar. Por otro lado, *Never-Neverland* sitúa como base un mundo real, al igual que la realidad posible de Mary Poppins, y dentro de éste se dan lugar los acontecimientos maravillosos que permiten personalizar el mundo imaginario. Kansas se presenta como una realidad conocida difusa, confunde el hecho de que tanto el paisaje como los tíos de Dorothy hayan perdido el color, por lo que la construcción de Oz se establece en base a una serie de

características de referente real que se oponen a la propia realidad ficcionalizada por el tono grisáceo.

Es posible abarcar el concepto de antirrealismo desde cualquier disciplina y su medio de manifestación y representación en la ficción. Pero se necesita una consciencia sobre el objeto manifestado para poder asimilarlo dentro de los límites de la verosimilitud y que permita analizarlo y determinarlo como parte de una realidad ficticia influyente en la percepción del ser humano y en su forma de representar su concepción del mundo. Por esta razón, surge la necesidad de establecer una perspectiva teórica lógica que permita una base de análisis literario del movimiento antirrealista, a partir de la categorización de los géneros literarios. La manifestación de la fantasía, lo insólito, lo inexplicable; actos de cuya existencia se duda pues van más allá de la razón; la creación de seres sobrenaturales; la capacidad de superar a la propia naturaleza humana con la duda de lo que crea nuestra mente; los elementos oníricos; el recurso de la magia y otras invenciones que toman forma en la literatura están presentes en cada uno de los movimientos literarios, ya sea para apoyarlos y fomentarlos, ya para ridiculizarlos y rechazarlos. Lo cierto es que un acto de reinención antirrealista parece necesario en la constitución de un imaginario colectivo y literario, donde la conciencia y la búsqueda de la razón parecen exiliar la inmersión de este fenómeno a una literatura de manifestación infantil pero dejando un filón a la recreación de mundos posibles donde todo acto sobrenatural puede tener cabida sin necesidad de sufrir el rechazo de una postura racionalista. Es por esta razón que la amplitud de conocimiento del deseo de búsqueda por la aceptación de la reinención de un nuevo paradigma antirrealista, busque sus herramientas en la reescritura de la tradición imaginística en obras fronterizas de lo fantástico como son los cuentos populares, las novelas de *Alice*, *Peter Pan and Wendy*, *The Wonderful Wizard of Oz* y *Mary Poppins*. Y esta búsqueda se inicia en conocer el texto original de las obras antes de sus reescrituras, para poder establecer las características creadas por su autor, así como las características del espacio ficticio original, y una vez establecidas las características primitivas contrastar con las reescrituras y su evolución en la concepción social del lector y de sí mismo para comprender qué ha sido perpetuado para que pudiera coexistir dicho texto, qué características se han conservado sin haber sufrido modificación ni adaptación alguna, cuáles de ellas han sido necesarias perpetuar, modificar o incluso eliminar para la constitución del nuevo texto, pero, sobre todo, cuáles son aquellos rasgos que permiten

seguir estableciendo conexiones directas con la creación original y permiten a su vez establecer patrones y nuevas formas para construir personajes, elementos, acciones, espacios, reglas y características ficticias que permitan crear nuevas recreaciones antirrealistas.

BIBLIOGRAFÍA

1) Fuentes primarias

- *Antología del Cuento Fantástico Hispanoamericano. Siglo XX.* Editor: Óscar Hahn. Ed. *Universitaria*. Santiago de Chile, 2003.
- BARRIE, J. M. *Peter Pan*. Ed. *Penguin Popular Classics*. London, 1995.
----- *Peter Pan*. Editora: Ana Belén Ramos. Trad. Ana Belén Ramos y Javier Fernández. Ed. *Cátedra*. Madrid, 2011.
- BAUM, L. FRANK. *The Wonderful Wizard of Oz*. Ed. *Penguin Popular Classics*. London, 1995.
----- *El mago de Oz*. Trad. Gerardo Espinosa. Ed. *El País*. Madrid, 2004.
- CARROLL, Lewis. *Alicia en el País de las Maravillas y A Través del Espejo*. Trad. Ramón Buckley. Ed. *Cátedra*. Madrid, 2009.
- *El cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX*. Editor: Óscar Hahn. Ed. *Premia*. México, 1982.
- *The Classics Fairy Tales*. Edited by Maria Tatar. Ed. Norton. New York, 1999.
- *The Complete Illustrated Works of Lewis Carroll*. Ed. *Chancellor Press*. Great Britain, 1993.
- TRAVERS, P. L. *Mary Poppins*. Trad. Borja García Bercero. Ed. *Alianza*. Madrid, 2002.

2) Fuentes secundarias

- *A Handbook of the Literature of the Rev. C. L. Dodgson*. Ed. Oxford University Press. London, 1931.
- BACHELARD, Gaston. *La intuición del instante*. Trad. Jorge Ferreiro. Ed. Fondo de cultura económica. México, 1987.
- BAKEWELL, Michael *Lewis Carroll. A Biography*. Ed. Heinemann. London, 1996.
- BARCELÓ ASPEITIA, Axel Arturo. “Mundos Posibles”. Sección ‘Tipos Móviles’ Rev. *Paréntesis*, Año II. No. 16. Mayo. 2002.
- *Barrie, Hook and Peter Pan. Studies in Contemporary Myth; Estudios sobre un mito contemporáneo*. Editores: Alfonso Muñoz Corcuera and Elisa T. Di Biase. Ed. Cambridge Scholars Publishing. Newcastle, 2012.
- BARROSO, Juan «Realismo mágico» y «Lo real maravilloso» en *El reino de este mundo* y *El siglo de las luces*. Ed. Ediciones Universal. Zaragoza, 1977.
- BARTHES, Roland. *El grado cero de la escritura*. Trad. Nicolás Rosa. Ed. Siglo XXI. Madrid, 1973.
- BERKELEY, George. *Principios del Conocimiento Humano*. Trad. Pablo Masa. Ed. Aguilar. Argentina, 1980.
- *Teoría de la Visión y Tratado sobre el Conocimiento Humano*. Trad. Felipe González Vicen. Ed. Espasa-Calpe. Argentina, 1948.
- BERRIO, García. *Teoría de la literatura: la construcción del significado poético*. Ed. Cátedra. Madrid, 1994.

- BERNE, Eric. *La Intuición y el Análisis Transaccional*. Trad. Eva Aladro Vico, Agustín Devós Cerezo, Elvira García de Torres, Salvador Sedeño López. Ed. *Jeder*. Sevilla, 2010.
 - BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Trad. Silvia Furió. Ed. *Crítica*. Barcelona, 1986.
 - BRETÓN, André. *Antología del humor negro*. Ed. *Anagrama*. Barcelona, 1972.
 - BURGOS, Jean. *Pour une poétique de l'imaginaire*. Ed. *Seuil*. París, 1982.
 - CALINESCU, Matei. *Cinco caras de la modernidad. Modernismo, vanguardia, decadencia, kitsch, postmodernismo*. Trad. Francisco Rodríguez Martín.: Ed. *Tecnos*. Col. Metropolis, Madrid, 2003.
 - CAMACHO, José Manuel. *Comentarios filológicos sobre el realismo mágico*. Ed. *Arco Libros*. Madrid, 2006.
 - CAMMAERTS, Emile. *The Poetry of Nonsense*. Ed. *G. Routledge*. California, 2009.
 - CARROLL, Lewis. *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas*. Editor y Trad. Eduardo Valls Oyarzun. Ed. *Escolar y mayo*. Madrid, 2015.
- The diaries of Lewis Carroll "Alice on the Stage"* Ed. *Cassell*. London, 1954.
- DOLEŽEL, Lubomir. *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Trad. Félix Rodríguez. Ed. *Arco/Libros*. Madrid, 1999.
 - ----- *Teorías de la ficción literaria*. Ed. *Arco Libros*. Madrid, 1997.
 - DRURY, Nevill. *El libro de Merlín. Un libro de magia, encantamientos y conjuros*. Trad. Mario Lamberti. Ed. *EDAF*. Madrid, 2002.

- DURAND, Gilbert. *De la mitocrítica al mitoanálisis*. Trad. Alain Veriat Massmann. Ed. *Anthropos*. Barcelona, 1993.

- *Las Estructuras Antropológicas del Imaginario*. Trad. Víctor Goldstein. Ed. *Fondo de Cultura Económica*. Madrid, 2005.

- *La Imaginación Simbólica*. Trad. Marta Rojzman. Ed. *Amorrortu*. Buenos Aires, 1971.

- *Lo Imaginario*. Trad. Carme València. Ed. *Del Bronce*. Barcelona, 2000.

- EGOFF, Sheila A.; STUBBS, G. T.; ASHLEY, L. F. “Wells of Fancy, 1865-1965”, *Only connect: readings on children’s literature*. Ed. *Toronto*. New York, 1980.

- *El mago de Oz. Edición anotada*. Editor: Martin Gardner. Trad. Concha Cardeñoso Sáez de Miera. Ed. *El Aleph Editores*. Barcelona, 2002.

- ESPEZÚA SALMÓN, Dorian. “Ficcionalidad, mundos posibles y campos de referencia”. *Rev. Dialogía*. No. 1. Pp. 69-96, 2006.

- FERRERAS, Daniel. *Beyond Literary Studies. A Counter-Theoretical Approach*. Ed. *Mcfarland & Co Inc*. Jefferson, NC, 2017.

- *Lo fantástico en la literatura y el cine*. Ed. *ACVF*. Madrid, 2014.

- GARCÍA DÉNIZ, José Antonio. *Alice’s Adventure In Wonderland. El estilo y las traducciones españolas*. Ed. *Secretario de Publicaciones de la Universidad de la Laguna*. Tenerife, 1981.

- GARDNER, Martin. *Alicia anotada: Alicia en el País de las Maravillas; A Través del Espejo*. Trad. Francisco Torres Oliver. Ed. *Akal*. Madrid, 1983.

- GARRIDO DOMÍNGUEZ, Antonio. *Teorías de la literaria*. L. Dolžezel, B. Harshaw, W. Iser, F. Martínez Bonati, J. M. Pozuelo, M.-L. Ryan, S. J. Schmidt. Ed. *Arco/Libros*. Madrid, 1997.
- GATTI, Hilary. *Essays on Giordano Bruno*. Ed. *Princeton University Press*. New Jersey, 2011.
- GÓMEZ DE LIAÑO, Ignacio. *El idioma de la imaginación. Ensayos sobre la memoria, la imaginación y el tiempo*. Ed. *Tecnos*. Madrid, 1999.
- GREEN, L. R. *Tellers of Tales*. Ed. *Kaye and Ward*. London, 1969.
- GRILLI, Giorgia. *Myth, Symbol and Meaning in Mary Poppins. The Governess as Provocateur*. Ed. *Routledge*. New York, 2007.
- HEGEL, G. W. F. “El artista. Fantasía, genio y entusiasmo” *Lecciones de estética*. Vol. 1. Ed. *Edicions 62*. Barcelona, 1989.
- HILLMAN, James. *Re-imaginar la psicología*. “Las modernas disciplinas de la imaginación. Ed. *Siruela*. Madrid, 1999.
- HUNT, Peter. *Children's literature*. Ed. *Blackwell*. Oxford, 2001.
- JACKSON, Rosmary. *Fantasy. Literatura y subversión*. Trad. Cecilia Absatz. Ed. *Catálogos Editora*. Buenos Aires, 1986.
- JAMES, Edward and Farah MENDLESOHN. *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. United Kingdom: *Cambridge University Press*, 2012.
- JUNG, Carl. *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Ed. *Trotta*. Madrid, 2002.

- KHELENTZOS, Drew. *Naturalistic realism and the anti-realist challenge*. Ed. Massachusetts Institute of Technology. London, 2004.
 - LAMBERT, José. “Aproximaciones sistemáticas y la literatura en las sociedades multilingües”. *Teoría de los Polisistemas*. Ed. Arco-Libros, Col. Lecturas. Pp. 53-70. Madrid, 1999.
 - LEIBNIZ, Gottfried W. *Ensayos de Teodicea. Sobre la bondad de Dios, la libertad del hombre y el origen del mal*. Trad. Miguel García-Baró y Mercedes Huarte. Ed. Síqueme. Salamanca, 2013.
 - LEWIS, C. S. *De este y otros mundos*. Trad. Amado Diéguez Rodríguez. Ed. Alba, Barcelona, 2004.
 - LITTLEFIELD, Henry M. “The Wizard of Oz: Parable on Populism” *American Quarterly*, vol. 16. No. I. Pp. 47-58. 1964.
 - LLARENA, Alicia. *Realismo Mágico y Lo Real Maravilloso: una cuestión de verosimilitud*. Ed. Hispamerica. Gaithersburg, MD. U. S. A., 1997.
 - LÓPEZ MANZANEDO, Faustino Manuel. *La imaginación en la crítica del Fin de siglo. (Aproximaciones a las ideas estéticas del modernismo)* Ed. Universidad de Salamanca. Salamanca, 2010.
 - LOTMAN, Iuri M. “Un modelo dinámico del sistema semiótico” *La Semiosfera*. Vol. II. Ed. Frónesis Cátedra. Madrid, 1996.
- *La Semiosfera. Semiótica de la Cultura y del Texto*. Trad. Desiderio Navarro. Vol. I. Ed. Cátedra. Madrid, 1996.
- LUNTLEY, Michael. *Language, Logic & Experience the case for anti-realism*. Ed. Duckworth. London, 1988.

- LURIE, Alison. *No se lo cuentes a los mayores. Literatura infantil, espacio subversivo*. Trad. Elena Giménez Moreno. Ed. *Fundación Germán Sánchez Ruipérez*. Col. El árbol de la memoria. Madrid, 1998.
- LYOTARD, Jean-François. *La condición postmoderna*. Trad. Mariano Antolín Rato. Col. Teorema. Ed. *Cátedra*. Madrid, 1984.
- MANGUEL, Alberto & Gianni Guadalupi. *The Dictionary of Imaginary Places*. Ed. *Vintage Canada*. Canada, 1981.
- MANLOVE, C. N. *Modern Fantasy. Five Studies*. Ed. *Cambridge University Press*, Great Britain, 1975.
- MARTÍNEZ-FALERO, Luis “Literatura y mito: desmitificación, intertextualidad, reescritura” *Rev. Signa*. No.22. Pp. 481-496, 2013.
- *Mito y Mundo Contemporáneo. La recepción de los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura contemporánea*. Ed. *Levante Editori-Bari*. Bari, 2010.
- MORENO, Fernando Ángel. *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Ed. *Portal Editions*. Vitoria, 2010.
- MORTON, Cohen. *Lewis Carroll*. Ed. *Anagrama*. Barcelona, 1998.
- MÚSCOLO, Silvina; Tzvetan Todorov y el discurso fantástico. Ed. *Alfa Omega*. Madrid, 2005.
- NESTARES GARCÍA-TREVIJANO, Cristina. *Alice's Adventures in Wonderland o la destrucción del mundo real*. Ed. *Universidad de Granada*. Granada, 1987.
- PASCUA FEBLES, Isabel. *Los mundos de Alicia de Lewis Carroll: estudio comparativo y traductológico*. Ed. *Vicerrectorado de Investigación y Desarrollo*

Tecnológico de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones y Producción Documental. Las Palmas de Gran Canaria, 2000.

- *Peter Pan. Anotado. Edición del centenario.* Editora María Tatar. Ed. Akak. Madrid, 2013.
- *Proceedings of the Leeds Philosophical Society*, vol. 6. Mayo. Pp. 551-566. 1951.
- *Realism/Antirealism and Epistemology.* Editor: Christopher B. Kulp; Ed. Rowman Y& Littlefield publishers. Boston, 1997.
- *Realism & Antirealism.* Editor: William P. Alston. Ed. Cornell University Press. United States of America, 2002.
- RODRIGUES, Chris y Chis Garrat. *Modernismo para principiantes.* Trad. Gerardo Bensi. Ed. Era Naciente. Argentina, 2002.
- SEWELL, Elizabeth. *The Field of Nonsense.* Ed. Folcroft Library Editions. Michigan, 1973.
- SHAVIT, Zohar. “La posición ambivalente de los textos”. *Teoría de los Polisistemas.* Ed. Arco-Libros, Col. Lecturas. Pp. 147-181. Madrid, 1999. .
- SIGLER, Carolyn. “Authorizing Alice: Professional Authority, the Literary Marketplace, and Victorian Women’s Re-Visions of the Alice Books”. *The Lion and the Unicorn.* Vol. 22. No. 3. September. Pp 351-363. 1998.
- THACKER, Deborah; WEBB, Jean. “Victorianism, Empire and the paternal voice” *Introducing children’s literature. From romanticism to postmodernism.* Ed. Routledge. London and New York. Pp. 41-55. 2002..
- THOMAS, Joel. *Introduction aux méthodologies de l’imaginaire.* Ed. Ellipses.

Mâcon, 1998.

- TIGGES, Wim. *An Anatomy of Literary Nonsense*. Ed. Rodopi. Amsterdam, 1988.
- TRAVERS, P. L. "On Not Writing for Children" *Childrens Literature*. Ed. Johns Hopkins University Press. Vol. 4. pp 15-22. Maryland, 1975.
- VÁZQUEZ ROCCA, Adolfo. "Lógica Paraconsistente, Mundos Posibles y Ficciones Narrativas. La ficción como campo de proyección de la experiencia". *Rev. A Parte Rei*. No. 37. Enero, 2005.
- WALKER, Ralph C. S. *The Coherence Theory of Truth*. Ed. Routledge London and New York. Great Britain, 1989.
- WELLS, Carolyn. *A Nonsense Anthology*. Ed. Charles Scribner's Sons. New York, 1922.

BBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- ALVARADO MARAMBIO, José Tomás. “¿Es Incoherente la Postulación de Mundos Posibles?” *Rev. Abstracta* Vol. 4 (2) Pp. 148-184. 2008.
- ASHLEY, Mike. *Who's Who in horror & fantasy fiction*. Ed. *ELM Tree Books*. London, 1977.
- BACHELARD, Gaston. *El agua y los sueños*. Trad. Ida Vitale. Ed. *Fondo de cultura económica*. México, 1978.
- BODKIN, Maud. *Archeotypal Patterns in Poetry. Psychological Studies of Imagination*. Ed. *Oxford Paperbacks*. Oxford, 1974.
- COLLINGWOOD, Stuart Dodgson. *The Life and Letters of Lewis Carroll (Rev. C. L. Dodgson)* Ed. *B. A. D. A. Christ Church*. Oxford, 1898.
- DE GRÈVE, C. *Éléments de littérature comparée. II. Thèmes et mythes*. Ed. *Hachette*. París, 1995.
- DUSINBERRE, Juliet. *Alice to the Lighthouse. Children's Books and Radical Experiments in Art*. Ed. *Macmillan*. United States, 1999.
- EMPSON, WILLIAM. *Some Versions of Pastoral*. Ed. *Penguin Books*. London, 1935.
- GARDNER, Martin. *The Universe in a Handkerchief. Lewis Carroll's Mathematical Recreations, Games, Puzzles, and Word Pays*. Ed. *Copernicus*. New York, 1996.
- GORDON, Colin. *Beyond The Looking-Glass. Reflections of Alice and Her Family*. Ed. *Hodder and Stoughton London Sydney Auckland Toronto*. London, 1982.

- GUILLAUME, Marc. “El otro y el extraño”. Rev. *Revista de Occidente*. No. 140. 1993.
- HILDEBRAND, David L., *Beyond Realism & Anti-realism*. Ed. *Vanderbilt University Press*. Nashville, 2003.
- HUYSEN, Andreas. *Modernismo después de la Postmodernidad*. Trad. María Abdo Férrez. Ed. *Gedisa*. Barcelona, 2010.
- IGLESIAS SANTOS, Montserrat. *Teoría de los Polisistemas*. M. V. Dimic; I. Even-Zohar; J. Lambert; C. Robyns; Z. Shavit; R. Sheffy; G. Toury; S. Yahalom. Ed. *Arco-Libros*, Col. *Lecturas*. Madrid, 1999.
- LÁZARO, Alberto. *El modernismo en la novela inglesa*. Ed. *Síntesis*. Col. *Literatura Universal*. Géneros y temas. Nº 58. Madrid, 2005.
- LÓPEZ VARELA, Asunción (2015) "Transmedial Ekphrasis. From Analogic to Digital Formats." *International Journal of Transmedia Literacy*. Vol. 1. No. 1. Online ISSN 2465-2261 - Print ISSN 2465-227. 2015.
- MONNEYRON, F. y THOMAS, J. *Mythes et littérature*. Ed. *PuF*. París, 2002.
- PROPP, Vladimir J. *Las raíces históricas del cuento*. Trad. José Martín Arancibia. Ed. *Fundamentos*. Madrid, 1974.
- RICOEUR, Paul. *Sí mismo como otro*. Trad. Agustín Neira Calvo. Ed. *Siglo Veintiuno Editores*. Madrid, 1996.
- SHAPIN, Steven. “Francis Bacon” *La Revolución Científica*. Ed. *Paidós*. Pp. 40-49. Barcelona, 2000.

- SUSINA, Jan. *The Place of Lewis Carroll in Children's Literature*. Ed. Routledge. New York, 2010.
- SWINFEN, Ann. *In Defense of Fantasy. A Study of the Genre in English and American Literature since 1945*. Ed. Routledge & Kegan Paul. London, 1984.
- *The Encyclopedia of Fantasy*. Editor. John Clute and John Grant. Ed. Orbit. Great Britain, 1997.
- *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy*. Editor. Terry Pratchett. Ed. Carlton Books. London, 2006.
- WILSON, Robin. *Lewis Carroll en el país de los números. Su fantástica vida matemática*. Trad. Gregorio Cantera. Ed. Turner. Madrid, 2009.